MagazinNES

Especial No. 2
Noviembre 2008

Revista NO oficial de... Nintendo®

Especial No. 2

Artes Marciales



magazinnes.blogspot.com

¡114 Páginas!

El Especial más completo sobre Artes Marciales para tu ¡¡NES y SNES!!

PROHIBIDA SU VENTA



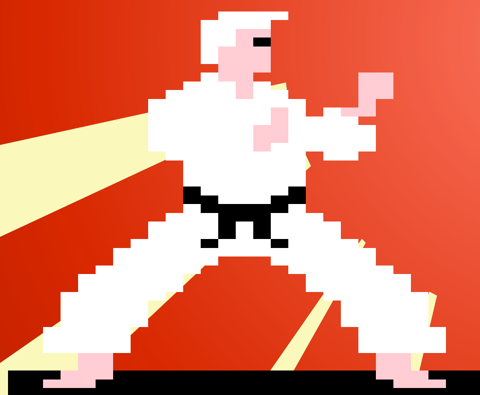
MagazinNES

Especial No. 2
Noviembre 2008

Revista NO oficial de... Nintendo®

Especial No. 2

Artes Marciales





magazinnes.blogspot.com

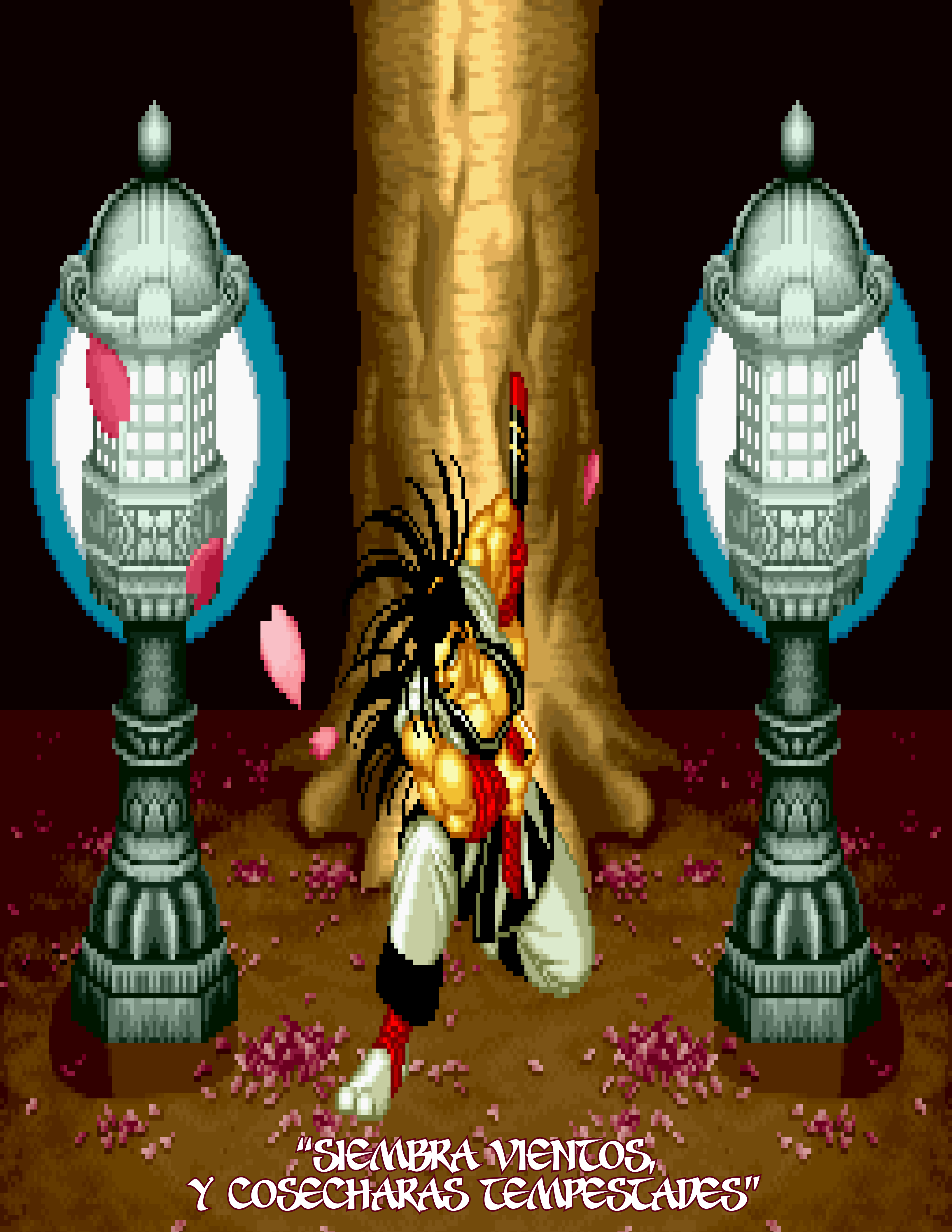
¡114 Páginas!

El Especial más completo sobre Artes Marciales para tu

¡¡NES y SNES!!

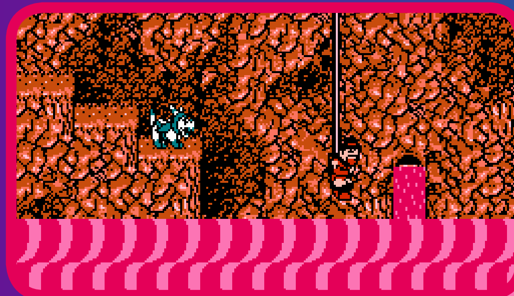
PROHIBIDA SU VENTA




"SIEMBRA VIENTOS,
Y COSECHARAS TEMPESTADES"

INDICE

Página



Pag 98

NATURAL BORN HEROES

El mejor amigo del hombre también es un Héroe por Naturaleza. Y ya va siendo hora de que venzas a "Akuma", del juego **Karateka**.

Pag 109

Opiniones



En la cursi contemplación, se ha descubierto un estuche que puede guardar de todo. Se llama "etcétera".

Pag 8



RECUERDOS BIZARROS

Veremos un juego con mucha fotosíntesis, y significado ecológico. Mark Twain trastabilló con un *Yanqui*, ¿porqué no podría hacerlo **Konami** con un Ninja Intergaláctico?...

Pag 32



Bajo La Lupa

Una exploración detenida que va desde tiempos inmemorables del arte ***Samurái***, hasta el futuro, como siempre, corrompido y con mucho metal, de Ninjas Guerreros luchando por el bien. Ahora sí hay para dar y repartir, con peleadores que hablan del huevo, y quien lo va a poner.

Temas de Interés



El televisor viste a la moda (Y la Moda mide 14")

Hay cosas que se dicen de "dientes" para afuera; otras... con interés.

Pag 102

Humor MagazinNES



La peligrosa incredulidad de ***Ninja Kun*** pondrá a sudar a ***Maru***, y todo porque el tiempo de un ***Ninja*** esta contado.
Si el humor de ***Halloween***, y la sobrenatural interrupción de un juego de **NES** (¡por un noticiero!) te dejó con ganas de más: aquí lo tienes.

Pag 112

EDITORIAL

El espíritu de las artes marciales es elogiable en toda su dimensión: "las aprendes para nunca usarlas"... una premisa insulsa, digamos, aunque quizás la salve el hecho de que poseen un sustrato fundamental para desarrollar un yo interno potencialmente superior a la carne que nos da forma y a las leyes de la física que nos sujetan a este plano.

No obstante esta disertación, sentí que este especial de Artes marciales debía contar con algo más que el perfecto *Om*, pues detrás de esa idílica tonada, distinguimos algunos acordes en contra melodía… hablo de la pelea que es como un Arte Marcial, pero que carece de sus virtudes: la pelea sucia, alevosa, callejera.

De este razonamiento dual se ha partido para este especial, que aunque queda aglutinado bajo el estandarte de las "Artes Marciales", también incluye mañas de jalón por la greña, rodillazos en la entrepierna, y los poco comunes amontonamientos donde se golpea al caído (y al no tan caído), considerando que aún en esos lances se puede apreciar una capa de arte marcial.

No se piense que esto demerita lo que podría ser un buen número especial de "Artes Marciales puras", véase (por favor) con un enfoque más sistémico, pues aunque en la realidad no es deseable la pelea de ningún tipo, en los videojuegos rige otro tipo de regla, al punto que es difícil imaginarlos sin acción donde veloces ninjas hacen su magia con armas fenomenales, o encasquetados Samuráis honran su bushido a través de filosas y silbantes espadas en contra de los enemigos de sus amos, ni tampoco sin esos juegos de *beat ´em up* callejero donde se hace trueque de golpes como gorila, pues en todos ellos el apareamiento con la diversión sigue existiendo.

Es mucho lo que resta por decir, por eso te invito cordialmente a que sigas adelante con la lectura de este especial, trabajado en todos los sentidos para ofrecerte mucha información de artes marciales, a través de las secciones que ya conoces, gracias a algunos de nuestros amigos que han querido participar, deseando que las sorpresas que te encuentres superen esa expectativa que te trajo a estas primeras líneas.

Habiendo de por medio un objetivo por alcanzar, imagino que esta nota editorial se debe terminar con una frase arte-marcialista que dé luz a nuestro andar:

"El que conoce a los demás es inteligente.
El que se conoce a sí mismo es iluminado.
El que vence a los demás es fuerte.
El que se vence a sí mismo es la fuerza"

- Lao T´sé

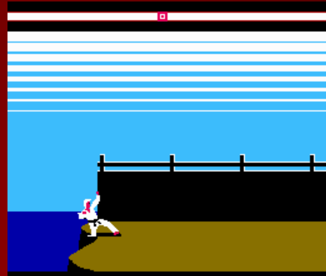


Tygrus

EN PORTADA

KARATEKA

Karateka es en definitiva una obra de arte: innovadora, única, visualmente bien animada, pero que poca gente entiende. No quiero decir con esto que a todos nos gusten las obras de arte, ni mucho menos decir que yo sea de esas personas que entienden el argot al que me estoy refiriendo (luego de haber probado su gameplay, peleado con su dificultad, y deleitado con la fluidez visual), de hecho, por decirlo de algún modo, sería como el detractor de los talentos para la animación que sacrifican la amistad con el control, dando además pocas opciones de donde echar mano para superar el creciente reto; en este caso no hay vidas, continuaciones, trucos, variedad de movimientos, o sea, ***Karateka*** es duro de pelar.



Cinta negra cayendo al precipicio, ¿cómo se llamó la obra?... GAME OVER

Así pues, **Karateka** merece mi reconocimiento por dos cosas: la animación, que como he dicho es estupenda, y dos, por ser el precursor de un título del que hoy en día se sigue hablando de modo constante para bien y mal: ***Prince of Persia***.

Era un apolillado 1984, cuando un joven estudiante de la Universidad de Yale llamado *Jordan Mechner* vendía para **Broderbund** este juego de tipo **Atari 2600** pero para **NES** (sin pretender que se pierda la idea en la que estamos, también se trasladó a computadores como **Commodore 64**, **Amstrad CPC**, **PC**, etc.), lo que nos dice que fue de los primeros juegos para **Famicom** (no en forma justificativa a los errores que presenta, lo digo solo como mera referencia).

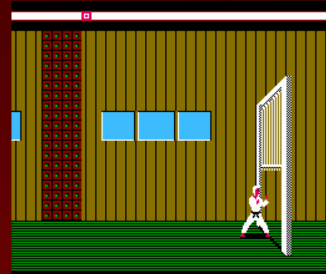
El personaje no salta ni se agacha, en su lugar puede correr al presionar arriba y luego derecha al control (cuidado: si vas corriendo y chocas contra LO QUE SEA te dan GAME OVER), y al presionar abajo lo ponemos en guardia, listo para soltar golpes y patadas. Para el año de su creación parece una fiel copia a caracteres como el de Pitfall, aunque a escala menor para conservar por ejemplo los dedos que apuntan, los puños que hacen "suki" de modo artero, corto y con distancia diferenciada de la patada, o los pies que se cruzan cuando retrocedes, dando con ello un realismo increíble, por tratarse de simples pixeles.



No es gran cosa, pero se agradece el poco preámbulo que se le da, en compensación a la ausencia de historia



Si no te das prisa en vencer a los oponentes, estos repuntarán su energía



No todo es repartir "hostias", ocasionalmente te las verás con pájaros y la endiablada reja

El tiempo de respuesta es lo que hace un eco malo en el juego, ya que el personaje demora a las instrucciones que damos, con lo que no solo se resiente en un control pesado, sino también en sorpresas desagradables de anticipación. Reto puro.

El nombre del juego carece de originalidad, pero veamos lo que su autor nos dice al respecto, en el instante que nos devela la historia del mismo:

"En lo alto de un escarpado acantilado, resguardada por un ejército de feroces guerreros marciales, se encuentra la fortaleza de Akuma. Y en la más profunda y tenebrosa mazmorra de este lugar, tiene captiva a la princesa Mariko.

Tú estás entrenado en un camino: el del Karateka. Solo y desarmado debes derrotar a Akuma para así rescatar a Mariko. Miedo y preocupación deben quedar atrás, pues deberás concéntrate en tu objetivo, aceptando la muerte como una posibilidad: esa es la esencia del Karateka."



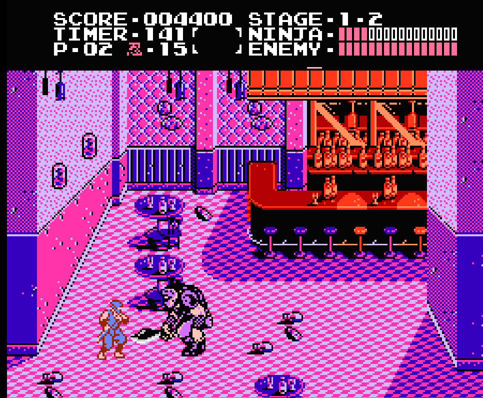
Aunque el juego no salió en América, nótese que en la caja viene una bandera de EEUU. S.C.



En este 2008, se ha anunciado que se encuentran trabajando en una versión moderna de este juego, para el cual esperamos que esos errores en tiempo de respuesta sean corregidos, y queden tan perfectos como las fluidas animaciones que a casi 25 años de diseñadas siguen siendo gifs llamativos para avatares, firmas, y alguno que otro protector de pantalla para celular, razón por la cual le damos la portada complementaria. Busca en la sección ***Natural Born Heroes,*** de este número especial, algunas técnicas para conquistar este difícil juego, y acaba así con la infamia, que no debe reinar ni en un control ni en un videojuego.

TYGRUS

NINJA 外伝 GAIDEN™

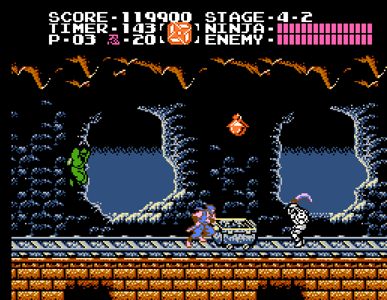


Arriesgado invadir un cuadro de púrpuras y rosas, pero para Ninja Gaiden esta técnica dio resultados positivos

Soltemos un puñado de demonios, dos estatuillas que los controlan, un guerrero shinobi legendario que los hace polvo, y un evento que le dé la magnificencia de la leyenda, dejando de por medio solo unas cuantas pistas lo suficientemente concisas para que el evento se repita, dentro de una brillante historia como pocas veces se vio. Entonces tenemos ***Ninja Gaiden****.*

Entre la memoria episódica del quehacer cotidiano, y el brumoso, pero no por ello fuerte sentimiento de un juego de ninjas que vuelve a nosotros empalidecido por el recuerdo, ***Ninja Gaiden*** *es un pico de emoción en la consola* ***NES****.*

Y eso solo es parte de lo mejor, pues para que esos elementos (loables de sobra) catalicen adecuadamente, se ha dotado a ***Ryu Hayabusa****, nuestro ninja, con un control digno del oficio: manejabilidad que va acorde a la física, que en comparación con los renacuajos a los que se enfrenta redunda en un sujeto ágil, con una igualmente maniobrable respuesta a la cruceta y a los botones; y no se digan las habilidades como la de conquistar "artes" para hacer uso de poderes como shurikens boomerangs, ruedas de fuego, etc. Ryu también puede asirse de paredes, espectaculares, parapetos, pilares, y de todo aquello que pueda aguantarlo, para ir haciendo escaladas entre marometas.*



*La historia raya en la originalidad, ofreciendo un comienzo cinematográfico donde 2 ninjas se baten a duelo en la soledad de un pastizal, alumbrado por la luna llena... yendo atrás en el tiempo, un investigador escruta unos pergaminos, acomodándose los espejuelos con los dedos pulgar e índice casi inconscientemente, como si buscase la óptica que le permita ir a más profundidad en el misterio que tiene entre manos. El resto de la historia la tendrá que hilvanar el joven protagonista, quien entrampado en preguntas por la misiva dejada por su padre (el ninja que perece en el encuentro introductorio), junto a la legendaria "Dragon Sword", hallará, en la gradualidad de 7 actos, la maldad y las tinieblas del "****Guardián de Mieux****", y sus consortes de "****Malicia Cuatro****", prestos a abrir un averno en el mundo, si no hace lo que toca hacer.*


MagazinNES
Revista NO oficial de... Nintendo
Especial No. 2
Artes Marciales
magazinnes.blogspot.com
¡114 Páginas!
El Especial más completo sobre Artes Marciales para tu ¡¡NES y SNES!!
PROHIBIDA SU VENTA

Difícilmente habrá una portada mejor que esta (para el contenido de artes marciales que ostenta), y elegirla fue una de las decisiones más fáciles que se tomaron para la elaboración de este especial. ***Ninja Gaiden*** *hizo la parte difícil.*

TYGRUS

PHANTOM FIGHTER™

ENFRENTA LO SOBRENATURAL, SOLO CON TUS TÉCNICAS KUNG-FU



Para tu Nintendo Entertainment System

Los malévolos Kyonshies han tomado los poblados de China, y solo alguien osado como tú (y tu aprendiz) puede hacerles frente. Un password, mucha búsqueda, y sobre todo intensa acción frenética ante imás de una docena de zombies de distinta forma!...

FCI

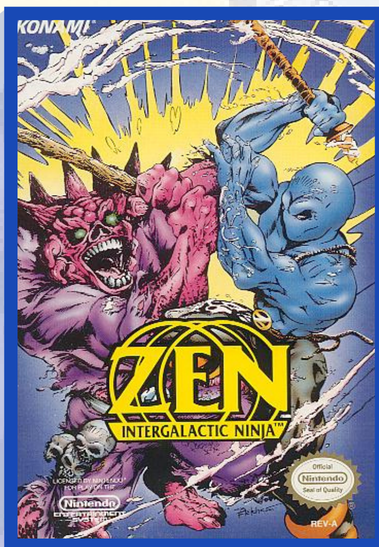
RECUERDOS BIZARROS

Zen Intergalactic Ninja





Desde los 16 años, en que me regalaron unos chicles del capitán planeta (y sus planetarios) con sus respectivas calcomanías "rasca-huele", no me había sentido tan atraído a las campañas pro-mundo (pese a que sus puntualizaciones tan gráficas y explícitas produjeran melancolía antes de tiempo). Y ese "desde" significa que hoy me vuelven esas ganas a favor de los bosques (aunque sin esa, como dije, consecuente depresión por ni siquiera separar latas de cáscaras de plátano) gracias al título que, poseedor de la dosis suficiente de acción marcial, nos ofrece el psicodrama de un tercer mundo pronto a su extinción ecológica.

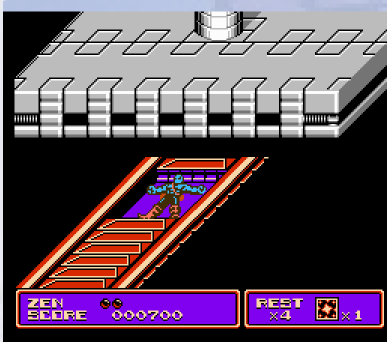


CAJA DEL JUEGO

El juego es de marcianos plagiando nuestros modos de hacer guerra biológica, aunque lo ayuda el hecho de estar soportado por un comic contemporáneo, inmerso en detalles de más allá del cosmos, pero con una moraleja para los planetas donde se respira aire, y donde las lluvias ácidas no son precisamente parte del paisaje.

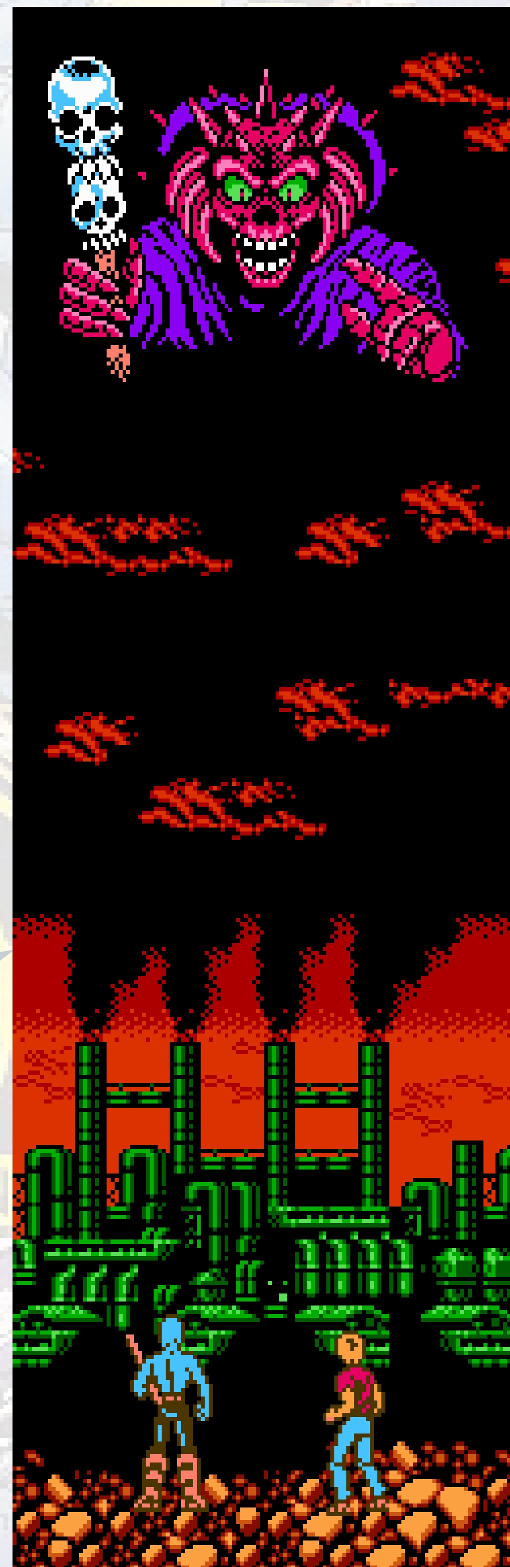
En la historieta, **Zen** es un hijo de probeta, fallido experimento que debe ser desechado, pero antes de que eso ocurra es salvado por uno de esos científicos maloras reformados, quien lo despacha al espacio (al estilo **Superman**), llegando a un sistema solar conocido como "Om", donde es educado y entrenado en artes marciales extraterrestres por los monjes que ahí habitan.

Poco más hay que agregar para la trama de **NES**: gracias a sus talentos, **Zen** llama la atención de los "Gordons", una raza alien de extrema inteligencia, encargada de vigilar los ecosistemas de toda la Galaxia. Ellos lo contratan para un trabajo en el tercer planeta de un sistema solar, dentro de la "vía láctea". "Un trabajo fácil" -piensa **Zen**-, sin saber lo que le espera.

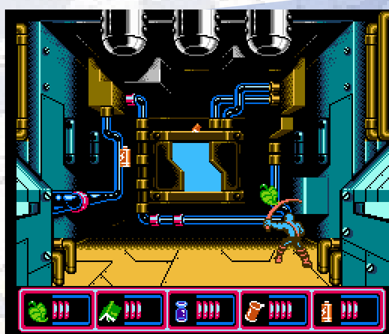


Aunque no lo creas, el juego se aguanta una plancha de ESTE tamaño

En este tercer planeta, la gente ha comenzado a darle verdadera importancia al cuidado del ambiente, cuando el pútrido Lord Contaminante (compadre del eco-eco-loco) aparece para hacerle la guerra a *Green Peace*. Y no viene solo: Sulfura, Mancha de Aceite, el Hombre Basura, entre otros, lo secundan. Para empeorar la situación, un joven llamado Jeremy ha descubierto accidentalmente el "Geocristal", una gema con el poder de salvar al mundo (especulemos ante la no inclusión de cómo hacerlo), siendo secuestrado por ellos.

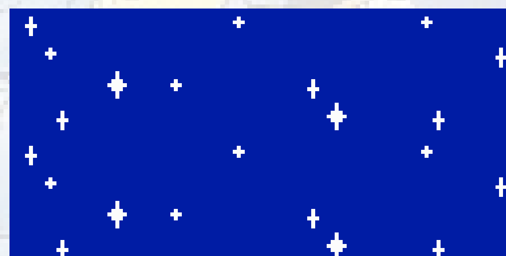


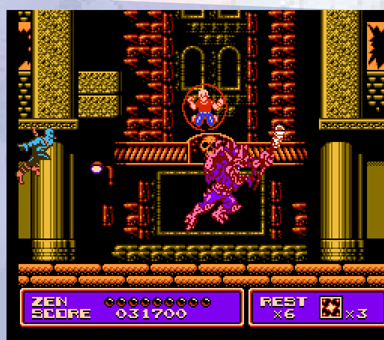
Mantén la Tierra Verde


Zen no sabe de reciclaje terrestre, así que le da igual mezclar orgánicos con metales pesados

La biosfera de este videojuego tiene escenarios ardientes, bellos prados siendo marchitados por lluvia ácida, y cielos contaminados de smog, así tornados al abracadabra de **Contaminante**. Por ese lado se queda en las plataformas, pero además, viene propositivo con algunos niveles isométricos, que cansan menos que los de algunos otros juegos, al mantener el norte en la dirección arriba del control (y no en alguna diagonal), etcétera. El tiempo y cálculo son factores clave, pues hay escenarios donde debes cumplir objetivos antes de que una detonación (o plancha) te haga polvo estelar, o que el daño por **Contaminante** al ecosistema sea irreversible.

Zen es un héroe arrojadizo y poco convencional, su talento viene complementado con su "bo fotónico", con el que puede hacer veloces (pero cortos) ataques, o largas (pero lentas) estocadas. Pero además de eso, puede rebotar entre algunas paredes, y lo mejor: una vez que absorba una cápsula Zen, podrá hacer la meditación en **Loto**, con lo que recuperará toda su energía (este talento le resta, significativamente, dificultad al juego).

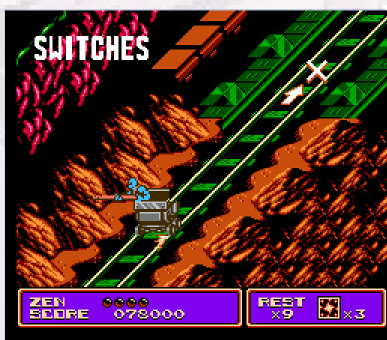



¡Deja a Jeremy malvado!, o te las verás contra el primo-tercero de los pitufos

Aunque los escenarios y los personajes son parte homogénea de una idea, el juego tiene clara su desnaturalización con un concepto de ninjas: dos mundos en colisión en un solo plano (las ideas del nuestro, y la adopción de estas por un "Ninja Intergaláctico"), lo que le hace aparecer en esta sección.

En algunos momentos la acción se torna similar a TMNT 2 y 3, merced a lo cual los jefes lucen a ese estilo, cortando la acción/recorrido de facto para tratar de ahumarte la cabeza (si eres curioso y pones pausa cuando **Zen** es golpeado lo verás muy hocicón, similar a una Tortuga Ninja).


Cuando ZEN salta se nos obsequia la "escala". Obsequio, desde luego, por lo mona que es



¿Presunción de Konami?: Una rápida graficación en niveles isométricos

El calorcito que el juego da al estigma del comic se agradece, más aún viniendo de una mano talentosa como la de **Konami**, proveyendo un argumento que, aunque de interés para todos, los fijados en drama juzgamos pasable.

El juego presenta dificultad standard en los niveles más altos, pero es superable luego de algunos intentos. El control es bueno, y a los jefes hay que buscarles el método un rato.

Para una mejor aceptación, el juego se da unos recargones en escenarios de bonus, opciones de sound test donde probar su bonita música y sonidos, interludios con los "Gordons", y como dije: al menos tres tipos de escenario, en isométrico, lateral, o cayendo.

Om

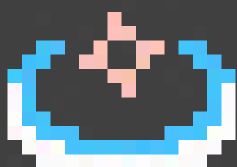


Una vez que la fotosíntesis vuelve a su ciclo normal, **Zen** puede regresar a presumir músculo a las ninfas y acólitas espaciales. A nosotros nos toca quedarnos aquí, en nuestros asuntos terrestres, pero podemos darnos la ocasional escapadita para volver a jugar este título amigable, alienizado en sus formas, más no carente del buen *gameplay* que se sigue buscando en el sistema. Sin duda, una buena propuesta, con más terapia que la medicina (alópata) moderna.

Tygrus



ACABA CON...



Blue Shadow (E)
Shadow of the Ninja (U)
Kage (J)



Fabricante: NATSUME

Distribuidor: NATSUME, TAITO

Año: 1990-91

Jugadores: 1 ó 2

Tipo de juego: Acción / Plataformas

Puntuación: 8

Autor: ***Tygrus***

Bajo el nombre de **Blue Shadow Taito** trajo a Europa este gran título, y bajo los nombres de **Shadow of the Ninja** en America, y **Kage** en Japón **Natsume** lo produjo.

Tras el legado de los juegos Arcade en este género, pocos títulos caseros pueden presumir de un efecto sentimental similar, y a veces hasta superior.

La apuesta por su modo a dobles sulfura la propuesta, en un ya muy recordado título de acción marcial.

Vayamos a los pormenores, con toda la información y mapas*, para que no te quedes a medias, y vivas el carisma de los **Ninjas**, como solo un juego así se puede dar a notar.

* Cortesía de *Sonyball*

HISTORIA



EEUU, 2029 DC

Desde que se instauró el Régimen del Emperador **Garuda**, la Ciudad se erige como un monumento a su maldad... y muchas vidas se han perdido...





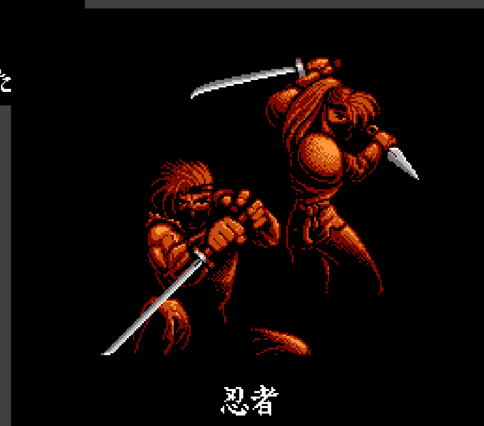




Para neutralizar la amenaza, dos sombras han surgido...

NINJA...

Son llamados...



LOS NINJAS, Y SU AZULADA SOMBRA LÚDICA

Yendo al pasado, a ese 1990, uno descubre que este juego se desarrolló cuando la onda karateka tenía un nuevo florecimiento en Occidente, marcado por la promoción de las viejas cintas de Bruce Lee. Películas como: ***Conexión en China***, ***El regreso del Dragón***, y ***El Juego de la Muerte*** (de donde se basó el **Kung Fu** de **Nintendo**), fomentaron que muchos jovenes adoptaran (adoptáramos) modas algo obscenas, pero sanas a fin de cuentas por tratarse de artes marciales. Este gusto por las artes marciales rebotaba en un tercer nicho: los videoclubes, donde (junto al cine sensacionalista) era de lo más alquilado.

El caso es que esta influencia karateka (absurda, si me permiten, por estar casi siempre gestada e incentivada por la venganza), alcanzó al mundo de los videojuegos: títulos como ***Ninja Gaiden***, ***Wrath of the Black Manta***, ***Shinobi***, o las mismas ***Tortugas Ninja***, le seguían el albor otros ya viejos títulos de tierra Japonesa como ***Ninja Jajamaru Kun***, ***Kung-Fu Heroes***, ***Kage no Densetsu***, ***Ninja Hattori Kun***, o ***Mitsume Ga Tooru***... y de entre ese renacimiento también surge el que ahora quiero comentar: **Shadow of The Ninja** / **Blue Shadow**.



EL REGRESO



Apenas un año después de **Blue Shadow / Shadow of the Ninja**, se contaría con una pseudo secuela, la cual tuvo la suerte de alcanzar color, por llegar para el viejo **Game Boy Color**, aunque ahora estelarizada por **Tsukikage** y **Saiyuri**.

Este juego venía inmerso en una historia más detallada, con gráficos (como podemos ver) decentes (aunque nada enervante de emoción), más adoleciendo de un ángel guardián que le brindase la popularidad y el afecto de seguidores. De la acción se paso a la infiltración, pues en esta entrega te daban "cartas/tarjetas" dependiendo de qué tanto eras visto por los enemigos (y cada diviso hacía que para niveles siguientes hubiera más ninjas).

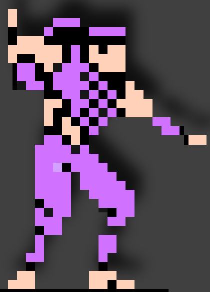


Las cartas *Ninjetsu* no te servían para gran cosa, excepto ampliar tu sabiduría sobre los ***Ninjas***.

Entre todo, vale la pena que lo pruebes, pues también hay momentos de acción contra jefes, así como otro tipo de nervadura afín a la acción de **SOTN**.



DETALLES PRELIMINARES



Hayate y **Lady Kaede** son ninjas del **Clan Iga**. Su misión es infiltrarse en la fortaleza del Emperador Garuda, y acabar con él, razones para las cuales un ninja (en el contexto del juego) existe: derrocar monarcas monomaníacos.

Recordemos que es el futuro, y los avances tecnológicos están a la orden del día, sobre todo cuando se utilizan para fines bélicos, reflejado en sus turbulentos y bonitos escenarios, con el sufrimiento y el aceite escurriendo por el drenaje.

La trama se desarrolla en 5 fases (que más adelante detallaré) con sus respectivas sub fases; el objetivo es llegar al final de cada una de ellas y enfrentar a un jefe; eso no significa que los enemigos te dejarán pasar por el simple hecho de que ostentes el nombre "**ninja**".

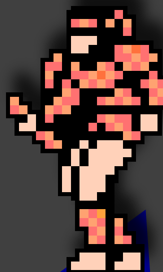
También hay que tomar en consideración otros elementos de los escenarios: durante la acción podrás sujetarte de barras u otras superficies que lo permitan, sea para avanzar o para tener una mejor perspectiva de ataque, oportuno mencionar que agarrarte o descolgarte como changuito de bases móviles será importante para no perder valiosa energía. Y cuidado: hay plataformas móviles que se caen con tu peso, al tiempo que deberás evitar ataques enemigos. El avance es para la derecha con puntos de no retorno; ocasionalmente hay que ir arriba, o bajar un poquitín, y solo en el final el scroll avanzará a su antojo.

Pero no bastará con tus técnicas Ninja y ese perfil dionisíaco que tanto gusta a las mujeres, necesitarás hacer un uso adecuado y oportuno de tus armas (lo más importante y elemental) para hacer frente a todo un imperio de leales servidores del mal. No debes perder de vista tu fiel ***katana***, o valerte del útil gancho retráctil (***kusarigama***) para un trabajo más limpio, y no olvides los ***Shurikens*** (estrellas, indispensables en el arsenal de todo buen ninja), las bombas, y lo más importante: tu inteligencia/destreza.

Asimismo, podrás descubrir items y armas ocultas, los cuales aparecerán cuando golpees lugares (ocultos, verdad?).

La acción es abrasadora aún en plena lluvia, la música hace su parte, el control muy bueno, y los jefes a la altura de los calificativos anteriores.

Como dato curioso mencionaré que es el único juego de su tipo para el **NES** que incorpora dos jugadores simultáneamente.



INDICACIONES



* Solo cuentas con una vida y 5 continuaciones para terminar el juego.

* Si caes a un precipicio no morirás, pero tu nivel de vida decaerá en aproximadamente una cuarta parte.

* A pesar de que podemos incrementar el nivel del arma primaria (hasta un máximo de nivel 3), de igual manera su nivel puede bajar al reducirse la energía (no se puede tener todo en la vida).

* Al finalizar un nivel (luego de vencer al jefe), tu energía NO se restaura en su totalidad, solo te compensan con media vida, así que utilízala sabiamente, como todo buen ninja lo haría.

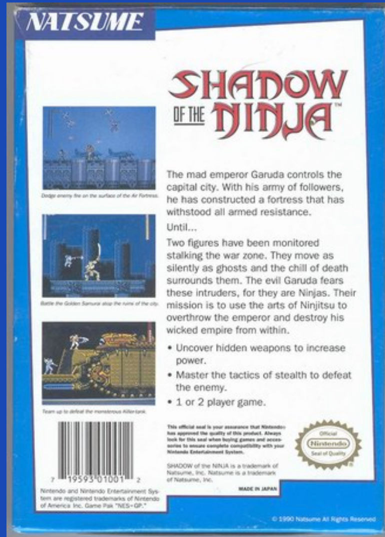
* Aún y cuando golpees a algunos jefes su energía no se disminuirá, no te asustes, es normal, después de algunos golpes más verás que su energía comienza a disminuir (ellos si saben como resistir, ¿ya ves lo que pasa por salirse de clase?).

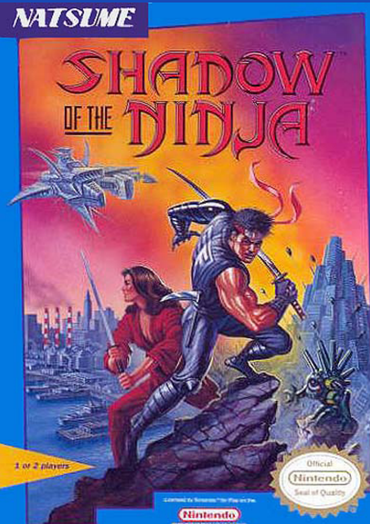
* Los enemigos bloques movedizos del nivel 4 sueltan una poción naranja cuando los destruyes, así que aprovecha todos los que veas para rellenar tu energía.

* Hay enemigos que es mejor evadir que intentar destruir, se prudente y huidizo, que no se trata de pasar por el cuchillo a todo el que se cruce en tu camino, más vale maña que fuerza.

CARÁTULAS

FRENTE Y REVERSO DE CAJA -AMERICA-





CARTUCHO



MANUAL



Más que Ninjas, los personajes parecen guerreros de un mundo futuro en manos de la tecnología, la guerra, la rebelión y el heroísmo.

En América no hubo problema con la palabra "Ninja", no siendo el caso de Europa, motivando el cambio de nombre

CARTUCHO

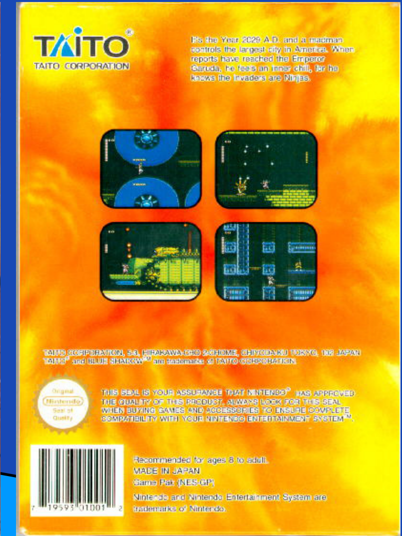


MANUAL



FRENTE Y REVERSO DE CAJA- EUROPA-





Una imagen caricaturesca y que poco o nada daba la apariencia de ninjas, fue la propuesta de Taito para Blue Shadow en Europa. Como es sabido por muchos de nosotros, la palabra "Ninja" está prohibida para estas latitudes, de ahí que en el nombre del juego y del cartucho no se haga alusión a dicha palabra (¡santiguate bárbaro!).

CARTUCHO FAMICOM



REVERSO CARTUCHO FAMICOM



Con un diseño arabesco, las imágenes del cartucho de Famicom dicen muy poco sobre el juego.

Como mera curiosidad incluyo el reverso del cartucho para Famicom. Nada resaltable de él, fuera de las advertencias y cuidados del mismo.



Presentación América



Presentación Europa



Presentación Japón

GUIA

ARMAS AUXILIARES

Bomba



Shuriken

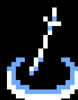


BOMBA: Cuando la lanzamos solo cae a nuestros pies una pequeña burbuja, pero lo que le falta en rango le sobra en poder, ya que luego de unos instantes detonará y dañara a todo lo que se acerque, pero no te preocupes de que te dañe ya que somos inmunes a ellas. 5 bombas cuando tomamos el ITEM.

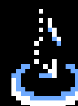
SHURIKENS: pequeña arma en forma de estrella que sirve para lanzarse (y hay de aquel que se cruce en su camino), se lanza y no esperemos que regrese. 20 estrellas cuando tomamos el ITEM. En nivel uno es una estrella que avanza en una dirección, en nivel 2 se convierte en una letal daga (kunai), y en nivel 3 vuelve a su forma de estrella, con la ventaja de que se vuelve seguidora, o posesa (vaya uno a saber).

ARMAS BÁSICAS

Katana



Kusarigama



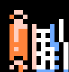
KATANA: Vaya: un Ninja con Katana en lugar de Ninjato. Esta es el arma con la que iniciamos el juego, una pequeña espada de rango limitado, cuando tomas una espada similar tu nivel crece a 2 y su rango es un poco más amplio, y si tomas una espada más incrementas a nivel 3, lo que hace que tu espada lance unas pequeñas ondas (su rango en nivel 3 es mayor que el del gancho en cualquiera de sus niveles), siendo la mejor de las armas, pero recuerda que si te lastiman también tu nivel de arma disminuye (solo recomendable para jugadores diestros).

KUSARIGAMA: Una buena opción para iniciar el juego por su rango, además de que lo puedes lanzar en diagonales hacia arriba. Esta arma en cualquier nivel tiene el mismo rango, la diferencia es una pequeña onda al final del gancho (similar al HOOK SHOT que usa Link en "A link To The Past").

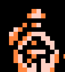
La desventaja de esta arma es que debes saber calcular las distancias para usarlo efectivamente, y que no quedes desprotegido en lo que regresa (sin embargo es más fácil de usar que la espada).

ITEMS

Pergamino



Poción Naranja



Poción Plateada

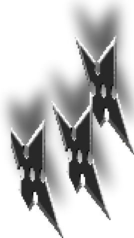


PERGAMINO: Aumenta a nivel 3 tus armas.

POCIÓN NARANJA: Llena tu energía en media vida.

POCIÓN PLATEADA: Llena toda tu energía.

CONTROLES





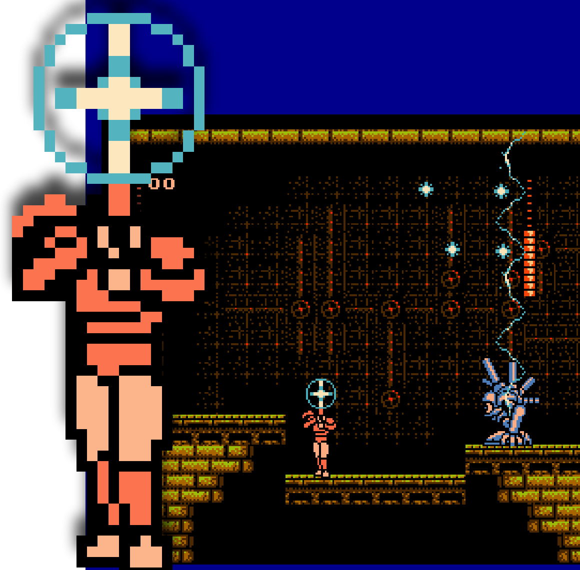
Dependiendo el tiempo que dejes presionado el botón será el salto. En combinación con la dirección "abajo" y estando en una plataforma, nuestro Ninja se descolgará quedando sujeto de la misma plataforma; si oprimes salto nuevamente (y la dirección "abajo") entonces se soltará.

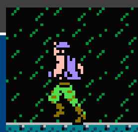
MOVIMIENTOS Y ATAQUES

Existen en el juego tres niveles de arma que iremos aumentando a medida que tomemos el mismo ITEM, es decir si se tiene la espada y se encuentra otra espada entonces aumentaremos esta al nivel 2, y si encontramos otra espada incrementará su poder al nivel 3, no obstante, si tenemos una espada con nivel 2 y tomamos un gancho entonces solo tenemos un gancho con nivel 1, y viceversa, cabe aclarar que los Shurikens y las Bombas no afectan el uso y nivel del arma primaria.

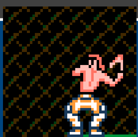
ATAQUE ESPECIAL

Si mantienes presionado el botón **B** durante 5 segundos, podrás ejecutar un ataque devastador al invocar un rayo que aniquilará a los enemigos pequeños en pantalla, y hará gran daño a los jefes, aunque este ataque te restará alrededor de media vida.

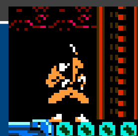




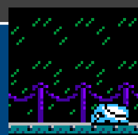
Marinero
HP: 2
Tip: Atácalo tan pronto lo veas, no dejes que se te junten dos o más.



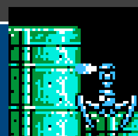
Maestro Boomerang
HP: 2
Tip: Procura colocarte en una base inferior para evitar sus molestos boomerangs, y desde ahí atácalo.



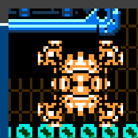
Samurái tornado
HP: 4
Tip: Acércate y dale un golpe, inmediatamente después se te lanzará en torbellino, esquívalo y calcula el momento oportuno para seguirlo golpeando.



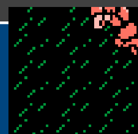
Escarabajo mecánico
HP: 2
Tip: Solo agáchate y golpéalo oportunamente.



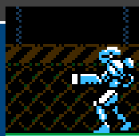
Insectoide
HP: 1 + 3
Tip: Golpéala mientras este en el aire y a buena distancia tuya, cuando pierda las alas destruye el resto del cuerpo de inmediato, antes de que reaccione



Romblast
HP: 12 / -
Tip: Cualquier ataque es bueno, se recomiendan las bombas, destrúyelos si necesitas energía, y de preferencia cuando esté acorralado para que no se te escape el premio.



Jumper
HP: 6
Tip: Si comienza a empujarte hacia un desfiladero sáltalo y golpéalo por atrás.



Cybork
HP: 1 + 1+ 3
Tip: Agáchate y conéctale dos golpes rápidos, ya solo le restará la mitad del cuerpo de arriba que se mantendré en el aire, cuando baje golpéalo antes de que te dispare.



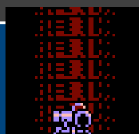
Arakna
HP: 5
Tip: Acércate lo suficiente para golpearla una vez y retrocede, cuando salte pásate por abajo y repite la jugada, si llega a acorralarte salta para evitar sus disparos.



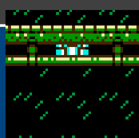
Espadachín
HP: 2
Tip: Mide el alcance de su espadazo, y entonces atácalo.



Soldado de tropa
HP: 2
Tip: Sáltalo y atácalo por la espada.

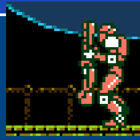


Bomba
HP: 0
Tip: Acércate y cuando comience a brillar el foco que tiene aléjate porque explotará. Es todo.

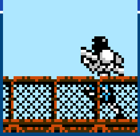


Lanza misíles
HP: 10
Tip: Evádelo, no lo destruyas, no da premios.

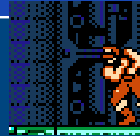
CONOCIENDO AL ENEMIGO... (Continuación)



Francotirador
HP: 4
Tip: Atácalo cuando se descubra, si ataca arriba agáchate, si ataca abajo salta sus dos disparos, no te alinees a él en diagonal.



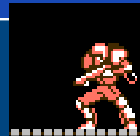
Artillero
HP: 2
Tip: Acércate a él, agáchate y golpéalo rápidamente hasta que lo destruyas, enseguida avanza para que no te toquen sus disparos.



Palooka
HP: 8 / -
Tip: Acércate a una distancia prudente para golpearlo, cuando comience a dar golpes prepárate a saltarlo ya que correrá y se barrera en el suelo.



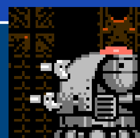
Puño poderoso
HP: 8
Tip: No destruyas el puño que te lanza, mejor sáltalo, atácalo, y vuelve a saltar el puño que regresa. En caso de que le destruyas el puño prepárate para atacar la cabeza que comenzará a girar, si la destruyes estará el trabajo hecho.



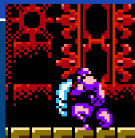
Geometrón
HP: 8
Tip: Colócate a una distancia de 4 cuerpos (de ninja) alejado de él, y cuando regresen sus discos acércate a una distancia de dos cuerpos, te amenazará pero tu podrás atacarlo con toda facilidad.



Simio Gárgola
HP: 1
Tip: El mismo enemigo de Castlevania, atácalo cuando toque el suelo y esté dando pequeños saltos, si se te lanza agáchate.



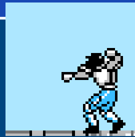
Cañón doble
HP: 2
Tip: Trata de golpear la esfera roja que se ve arriba de él, sus disparos son en series de dos.



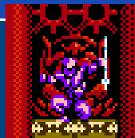
Slasher
HP: 1
Tip: Sigue la táctica del espadachín, pero si el scroll te está dejando entonces sáltalo y déjalo atrás.



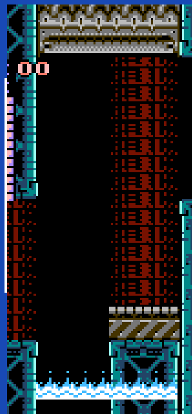
Ninja acuático
HP: 4
Tip: No te alinees en vertical con él, cuando salga del agua dale dos golpes rápidos, enseguida salta tres estrellas, repite la técnica, si tienes oportunidad déjalo y sigue avanzando.



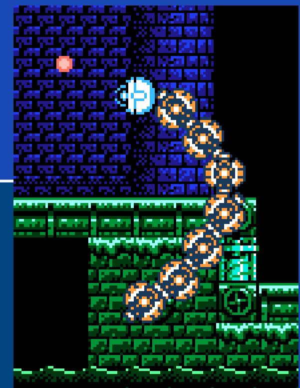
Arma-dillo (soldado bola)
HP: 8
Tip: Calcula donde caerá de su gran salto y atácalo a una distancia prudente, no avances el scroll hasta derrotarlo. Muchos son un problema.



Lanza Hyperian
HP: 6
Tip: Estudia sus lances y mantente entre los espacios que deja entre las lanzas. Atácalo con oportunidad, no lo dejes sin castigo. Uno solo es sencillo, más de uno son un problema.



Pulsor Eléctrico
HP: 0
Tip: Espera a que la onda eléctrica haya pasado, aprovecha el intervalo para cruzar velozmente.



Gusano Biónico
HP: 6
Tip: Mantente al centro de la pantalla, y atácalo alternando a izquierda y derecha. Si dispara agáchate o salta.

Escenarios

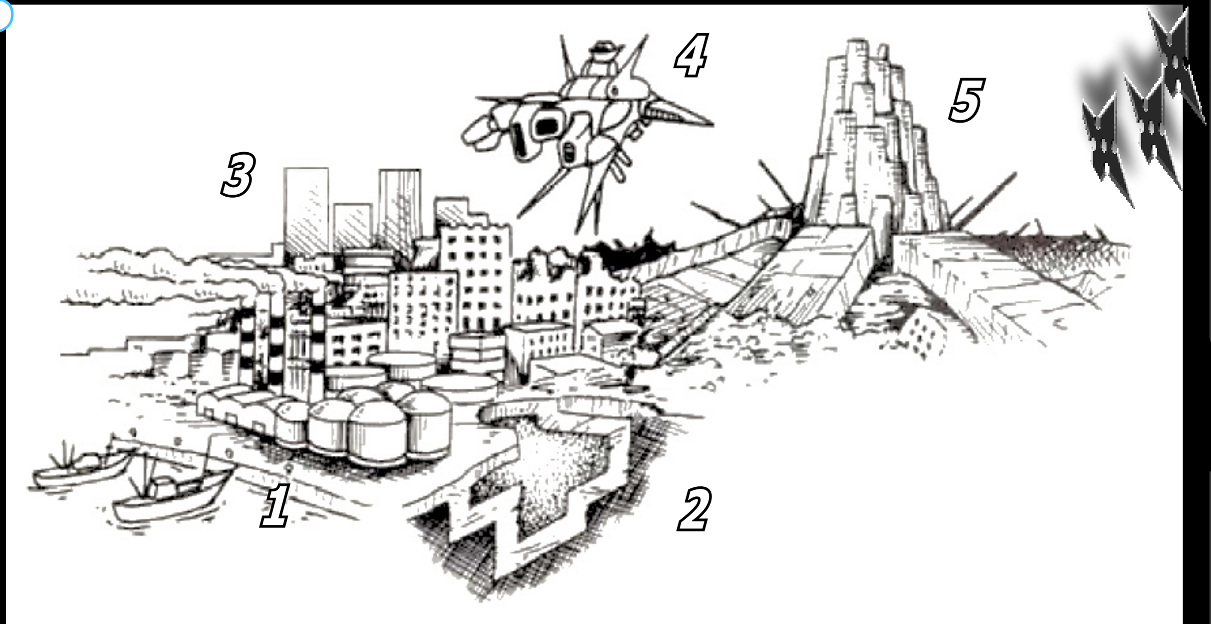
1.- Puerto

2.- Alcantarillas

3.- Ciudad

4.- Fortaleza Aérea

5.- Fortaleza Final





1-1





Todo inicia en una noche lluviosa, cargada de truenos. Los enemigos que encontrarás aquí son hasta cierto punto fáciles de vencer. Al final de la fase 1-1 te las verás con un **Palooka** que luego de dar algunos puñetazos se preparará para correr a gran velocidad y literalmente barrerte; para vencerlo mantente a una distancia donde tus ataques le hagan daño pero sus puños no te toquen, en cuanto veas que se prepara para correr, tu también prepárate para saltarlo, verás que es pan comido

1-2



En la parte de los lanzamisiles es mejor que te muevas rápido hacia arriba (practica el movimiento de sujetarte y soltarte de las plataformas, para que lo ejecutes rápidamente).



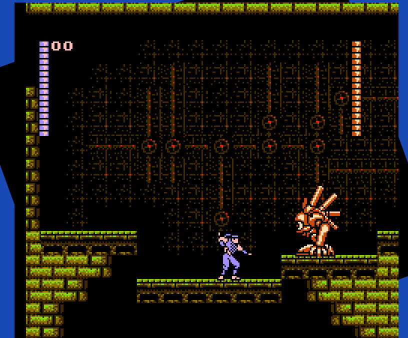
1-3



Cuando llegues a la parte donde hay una especie de engranes verás que debes medir tus saltos para evitar caer. Se paciente y ve acabando con los **Francotiradores** que te encuentres. A los **Simios Gárgola** es mejor atacarlos tan pronto aparezcan.

Jefe: Ave Biónica

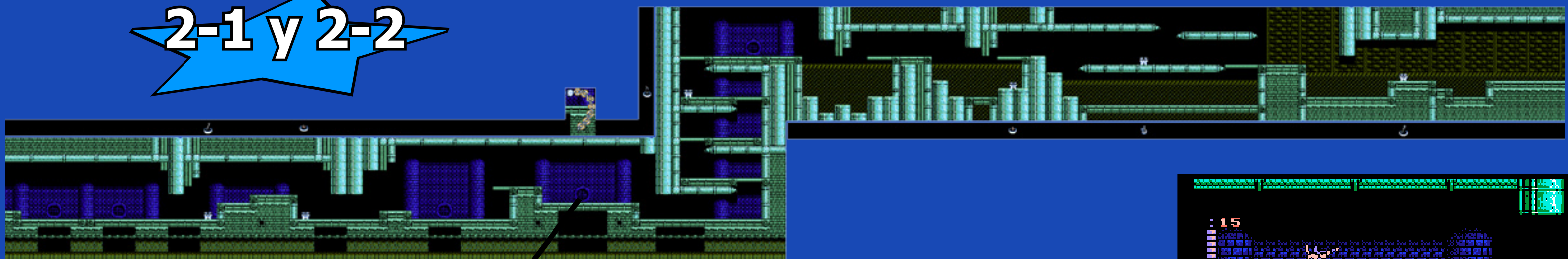
Espera a que toque tierra y atácalo hasta que sientas que te van a tocar los disparos que lanza hacia arriba, cuando flote en el aire colócate debajo de él, y cuando comience a descender aguarda un poco pero muévete cuando veas que casi te cae encima, repite la jugada y en menos de lo que trina un pájaro habrá pasado a la historia.



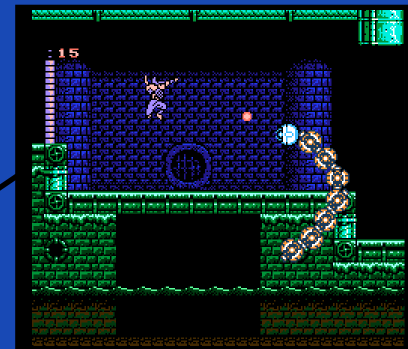
Impresiones sobre la primera misión...

Casi como por ley, lo primero que miras se queda muy grabado en tu mente. En este caso es la aparición mágica de los Ninjas entre una cortina de lluvia. Se sucede un muy logrado puerto marino, con barcos y salvavidas, que se refresca con el empleo de los verdes donde tienes que ir subiendo. Finalmente, para darle variedad al escenario hay que ir midiendo bases que circulan por gigantescos engranes, con enemigos bien colocados. Un primer nivel que bien lo vale.

2-1 y 2-2



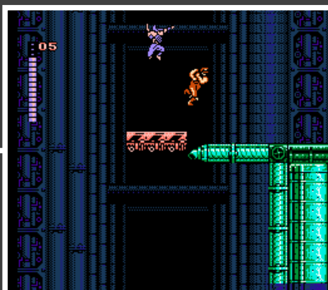
Este nivel inicia con algunos ninjas sumergidos en el agua que saldrán de esta y te atacarán con sus estrellas, luego de esta pequeña primera parte te las verás con el primer dolor de cabeza del juego, un gusano biónico que aparece por la alcantarilla del lado izquierdo para enseguida atacarte con sus disparos, su único punto débil es la cabeza, y en cuanto la golpees ahí se esconderá para aparecer por la alcantarilla del lado derecho, lo más recomendable es pegarle tan pronto asome la nariz (cabeza), el centro de la pantalla es la mejor parte para atacar y defenderse.





Más adelante te las verás con dos de los subjefes del nivel 1 (Pazooka), permanece en la plataforma (por la que subes), y ellos no te tocarán.

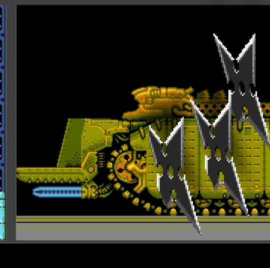
Golpéalos cómodamente. Si llevas el ***Kusarigama*** es mejor.



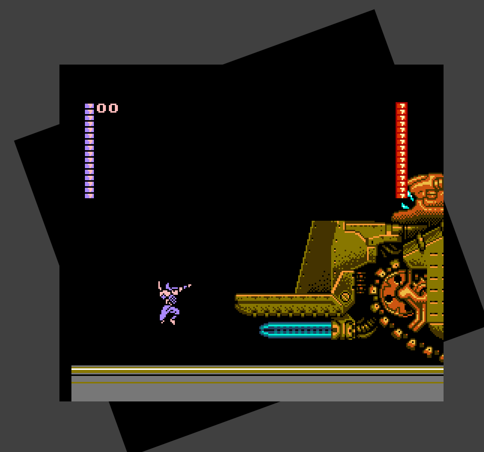


2-3





Jefe: El Tanque



Impresiones sobre la segunda misión...

A diferencia del primer escenario no hay cosas resaltables. El gusano muestra una buena IA a los ataques, de hecho sientes su agresividad para ser una máquina, pero lo que definitivamente se lleva el aplauso es el desliz que hacen los ninjas acuáticos, utilizando un bambú para respirar bajo el agua, y siendo rápidos para atacar una vez en la superficie. Vaya dolor de cabeza.

El tanque se aproxima a tí viniendo desde el lado derecho de la pantalla, primero alcanza la plataforma que se ve y que se encuentra a la altura de un salto, inmediatamente que el rayo azul de la parte inferior disparé bájate y golpea ese cañón hasta destruirlo, usa ese espacio para cubrirte de los napalm que mandará el cañón superior. Cuando retroceda prepárate para subirte nuevamente a la base que te sirve de escalón, y cuando veas la parte de arriba da otro salto, golpea el ojo azul una vez (si ya tienes práctica puedes golpear dos veces antes de que se oculte el ojo) y salta hacia delante para evitar la metralla que sale del ojo, al tiempo de que calculas el espacio entre los estallidos del napalm para evitar ser dañado. Cuando retroceda el tanque bájate del mismo, y repite la jugada. Esta guerra se está tornando a nuestro favor.

Ninja Five-O



Si juegos como **Shadow of The Ninja** son de tu agrado y te hacen pedir más nivel, prueba algo verdaderamente bueno, y digno del estilo: ***Ninja Five-O*** (***Ninja Cop*** en Japón).

Este sensacional título salió en 2003, para el sistema ***Game Boy Advance***: buenos gráficos, e historia, junto a un desafío intenso, poderes, magias, y por supuesto: artes marciales al estilo **Shinobi**, pero que viene como refresco al juego **Shadow Of the Ninja**, donde también es menester hacer uso de los talentos como trepar, usar magias, e incluso la asistencia de un ***kusarigama*** para columpiarte, y alcanzar sitios inaccesibles de otro modo.

Hudson lo hizo, y lo hizo muy bien, adaptando el emblema del ***Ninja*** a los modernos ambientes urbanos, sin perder con ello la lógica.

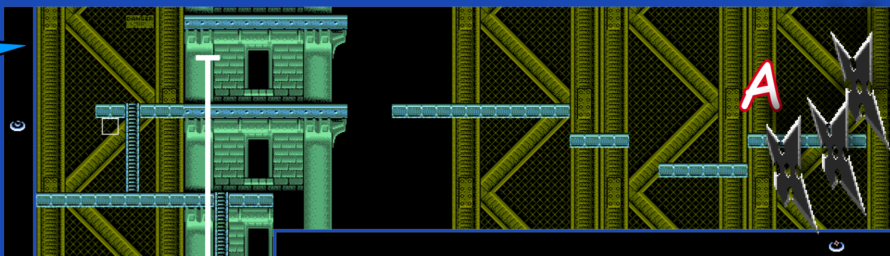


3-1

¿Ciudad?, mas bien parecen edificios que soportaron un terremoto de 9 grados.

Aquí los **Cybork** son una lata, es mejor no avanzar hasta destruir al que te esté asediando.





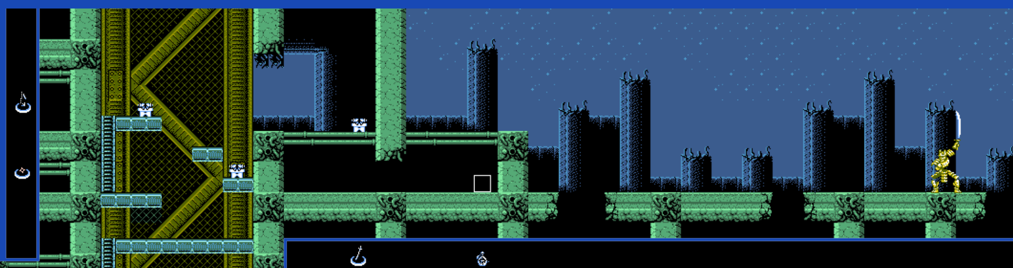


Como irás subiendo y metiéndote por los restos de los edificios la posición de ataque te mantendrá en desventaja. Debes ser paciente para atacar, recuerda que aunque estés subiendo una escalera puedes atacar, por lo que puedes aprovechar ese detalle para no gastar energía a lo tonto, o esperar en ellas hasta que el peligro haya pasado.

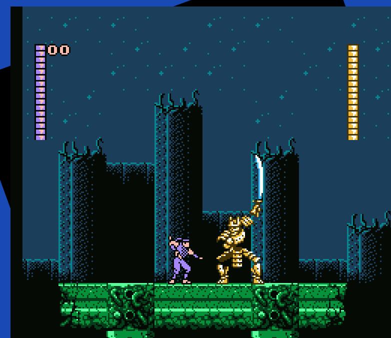


Mide el tiempo entre los disparos de los **Francotiradores**.

Sube con calma, y si llevas el **Kusarigama** es mejor (lo puedes usar en diagonales).



Jefe: Samurái Dorado



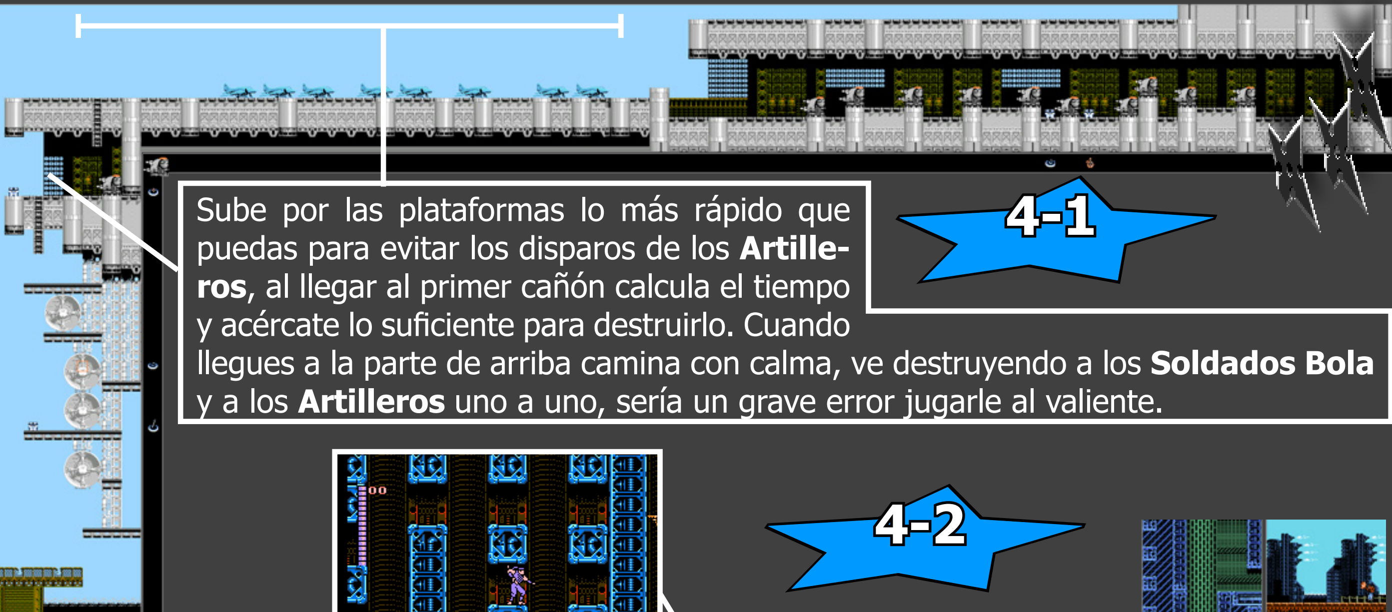
Golpéalo lo más rápido que puedas, y sigue golpeando aún cuando los desbarates (algún pedacito podría tocarte). Enseguida mantente en movimiento, y cuando se aparezca da un salto para evitarlo. Repite la estrategia, y no dejes de saltar cuando aparezca para que no te toque.

Another one bites the dust.

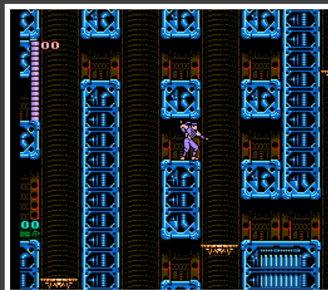
Impresiones sobre la tercera misión...

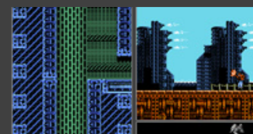
Sigo pensando que los sprites de nuestros héroes son muy simples. Esto a la luz de los escenarios, en los cuales se sigue notando el esfuerzo de Natsume por hacernos sentir, en este nivel, la penumbra de una Ciudad.

El detalle de mostrar al **Samurái** con la espada desenvainada, da (sin duda alguna) un aviso tajante de que debes atacarlo antes de que te corte. Vamos bien.



Sube por las plataformas lo más rápido que puedas para evitar los disparos de los **Artilleros**, al llegar al primer cañón calcula el tiempo y acércate lo suficiente para destruirlo. Cuando llegues a la parte de arriba camina con calma, ve destruyendo a los **Soldados Bola** y a los **Artilleros** uno a uno, sería un grave error jugarle al valiente.





4-2

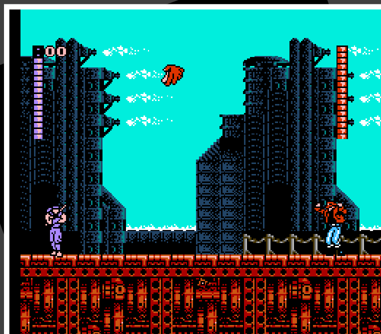
La siguiente fase se desarrolla en el interior de la fábrica, aquí verás por primera vez unas bases que suben y bajan, las plataformas cobrizas solo viajan en una dirección, ya sea hacia arriba o hacia abajo, las plataformas grises generalmente van subiendo y desciende con tu peso, por lo que es mejor tomarlas lo más arriba posible. En la parte donde desciendes es mejor agacharte para descender el scroll y así ver que hay en la parte de abajo. También en este nivel te encontraras con unas bandas rotativas que harán tu paso más lento o más rápido según la dirección que tengan, cuando lo hagan lento es recomendable dar pequeños saltos para avanzar más rápido, y evitar así ser golpeado por algunos enemigos. Si necesitas energía golpea los bloques movedizos, y quítate de su camino si acaso abren su cañón.

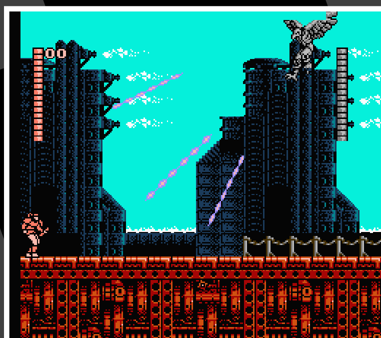
Impresiones sobre la cuarta misión...

Bien. Aquí ya comenzamos a ver artefactos tecnológicos con mayor frecuencia. Este es el nivel más completo: escalas, avanzas, desciendes... pierde linealidad.

Al final de la fábrica podemos ver a un estupendo jefe (de la talla de los de **Shatterhand**), con muy buenos efectos en los lasers, en la movilidad y agilidad del halcón, así como en la Metamorfosis. Repito: el mejor nivel del juego.

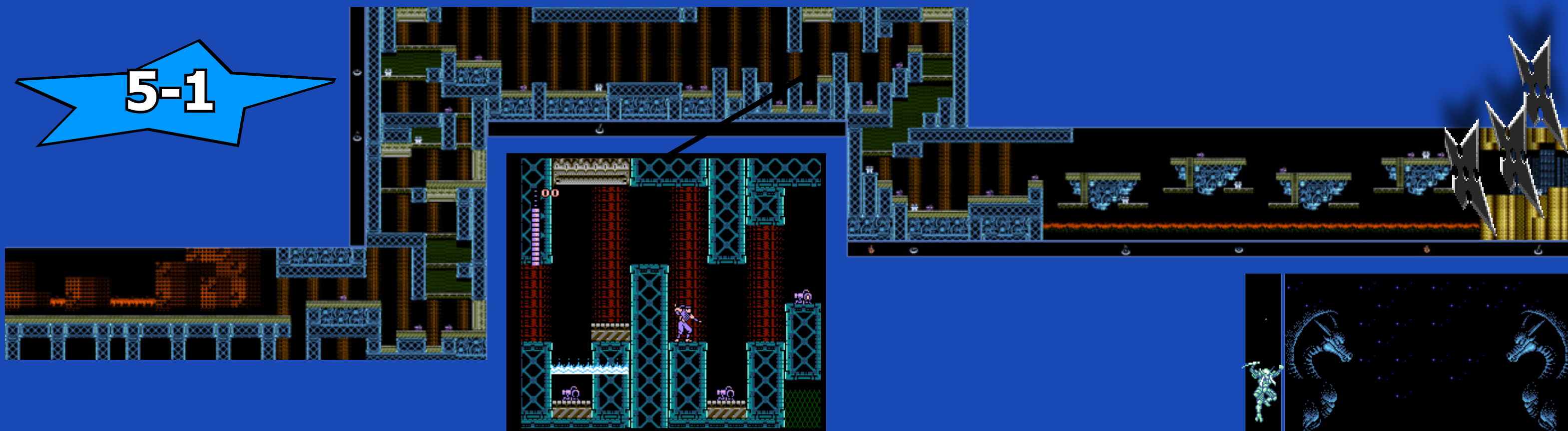
Jefe: Hombre Halcón





1) En su primera transformación acercarte a él, conéctale 3 golpes agachado (por si acaso te ataca el halcón) e inmediatamente aléjate una cuarta parte de pantalla pues te lanzará una patada voladora. Repite la jugada hasta que se transforme (no te alejes demasiado o saltará hasta donde estás, golpeándote).

2) Una vez que se fusione con el halcón posiciónate debajo de él, así cuando lance tres rayos laser no te tocará, enseguida aguarda un momento (alrededor de un segundo), y muévete a la pared contraría de donde estés, ya que se te lanzará con toda su furia; una vez que esté en tierra golpéalo hasta que vuelva a lo alto de la pantalla, para nuevamente colocarte debajo de él. Necesitarás darle algunos golpes antes de que pierda energía.

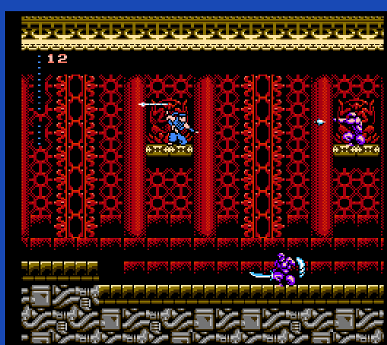


Ahora sí, aquí se verá si tienes aptitudes de ninja.

Como toda buena fortaleza, también esta tiene un patio delantero, esta última fase se desarrolla en dos partes, en la primera te las verás con arañas mecánicas, puños de hierro, y lanza discos, emplea las técnicas descritas en "conociendo al enemigo", además de que te las verás con unas barras que lanzan una onda gigantesca electrificada, estudia el escenario para saber en que sitios estás a salvo de estas ondas, recuerda que debes practicar los movimientos para trepar y descolgarte rápidamente, aquí se requieren sobremanera.

La segunda parte se efectúa dentro de la fortaleza, aquí básicamente te las verás con dos tipos de enemigos, el primero de ellos es el **Lanza Hyperian**. Procura mantenerte entre el espacio de sus lanzas y trata de guardar tus estrellas para este enemigo, el otro enemigo es el **Slasher**, al cual te recomiendo que evites de un salto.

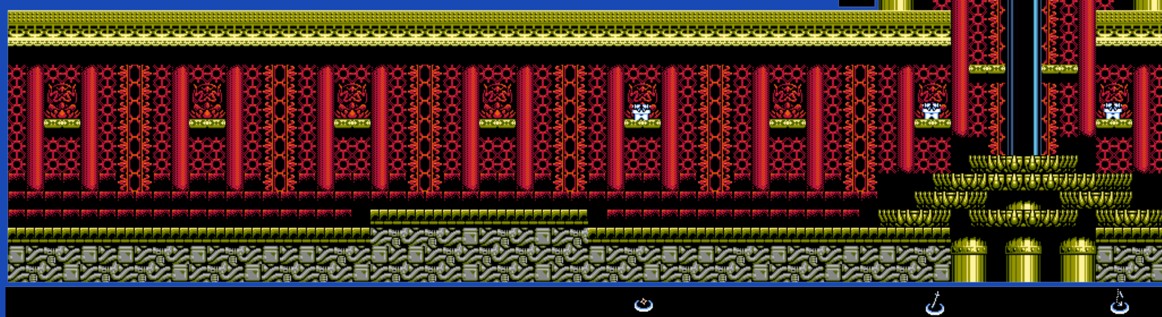
Luego de un pequeño recorrido por este nivel el scroll se vuelve vertical, y deberás subir para evitar que caigas y pierdas energía. Los contenedores que encontrarás en tu ascenso contienen lo siguiente: los dos primeros contienen una **Katana** y un **Kusarigama** (izquierda y derecha respectivamente), el siguiente contiene 5 bombas, y los dos últimos tienen un pergamino y una poción plateada (que te llena toda tu energía) de izquierda a derecha respectivamente. En esta última parte te recomiendo que elijas el camino de la derecha (donde está el contenedor de la poción plateada), ya que enseguida te las verás con el Emperador Garuda y de poco te servirá llevar potencia máxima cuando él tiene demasiado aguante.



Dardos Kunai: más letales que las Lanzas Hyperian

No subas a una plataforma hasta que veas que está despejada, y sé paciente con el scroll: no es peligroso como pareciera.





Jefe: Emperador Garuda

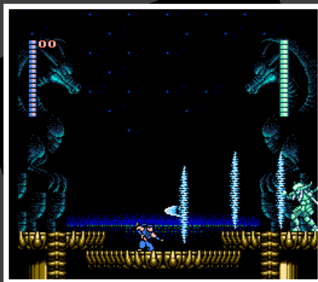


Por fin, un rival a la altura de un todo un ninja, y él último obstáculo para poner fin al reinado de terror. Sin duda alguna un jefe difícil de vencer, necesitarás de 60 a 85 golpes antes de que su nivel de energía comience a disminuir (dependiendo del nivel del arma que lleves), más 15 golpes más da un fabuloso total de 85 a 100 golpes.

Al llegar a él notarás que tiene la apariencia de un viejo senil y enclenque, pero con solo ejecutar un salto adoptará su verdadera personalidad. Para empezar posiciónate en la base de en medio de la pantalla, desde ahí es más fácil atacar y defenderte.

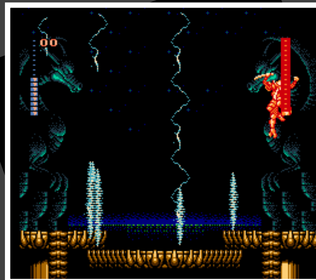
Básicamente este Emperador del mal tiene tres ataques:

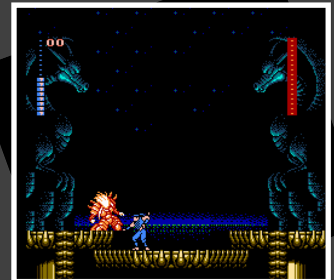
1) Un salto describiendo un arco, y lanzando tres estrellas hacia el piso, que al tocarlo provocarán una pequeña detonación, toma un poco de tiempo calcular el espacio entre estos tres disparos, pero en breve verás que lo haces casi de manera mecánica. Si te cuesta trabajo esquivarlos puede servirte agacharte si acaso contemplas que alguno de ellos te tocará.



2) Cuando cae a tierra, luego de dar su salto te lanzará una onda, solo debes agacharte para evitarla, enseguida acércate y conéctale de 3 a 5 golpes (dependiendo de lo rápido que seas).

3) Cuando corra hacia ti no te muevas, pero en cuanto saque su espada muévete para evitar su espadazo, luego de que dé el espadazo (porque supongo que te moviste para que no te lo diera) acércate nuevamente y conéctale otros 3-5 golpes. Esta es la rutina que hace, ahora solo hay que aprenderla y dominarla.





Impresiones sobre la misión final...

Araknas y **Puños Poderosos** son la fórmula correcta para un nivel final: dificultad correcta.

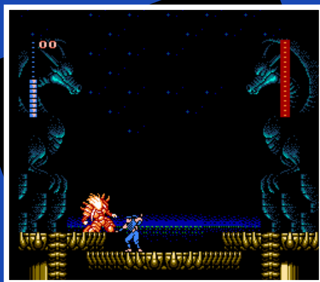
El color rosa del escenario 5-2 tiene un efecto directo en la mente: te hace sentir que asciendes por el vestido del mal, y vaya que el ascenso no es fácil. **Garuda** es un digno oponente final, cuya dificultad incrementa el ya alto valor del juego.

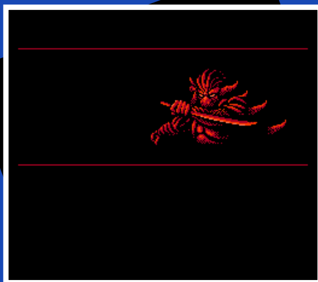
No te bajes por las escaleras (por donde llegaste, ya que las estatuas de los dragones te atacarán con una bola de fuego difícil de esquivar.

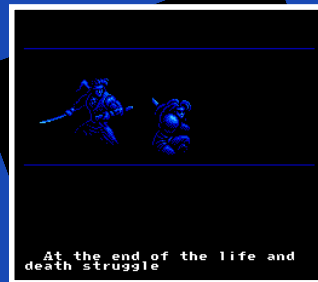
Cuando ya solo le reste media vida al jefe, verás que su color cambia a rojo, y eso no es lo peor, ya que ejecutará sus tres ataques casi al mismo tiempo, siendo difícil golpearlo; el mejor momento para atacar es cuando da su salto formando un arco, trata de calcular donde caerá y tú también salta para golpearlo ANTES de que toque el suelo, enseguida que caigas agáchate para evitar su onda, y después evita su espadazo, al tiempo que calculas donde NO te dañarán las explosiones de las estrellas que ya debe estarte lanzando (tendrás que ser casi pulpo para hacer tantas cosas), por otro lado, aunque invoques el poder de los rayos y truenos él será tan ágil que esquivará la mayor parte del daño de ese tu poder especial (no lo uses, serás el más afectado y gastado en tu energía).

Este enemigo es difícil de vencer (sobre todo por el aguante que tiene), pero no te nombraron ninja solo por tu lindo rostro, a seguir luchando que el mundo aún está en tinieblas, y nada de darse por vencido, los humanos no te lo agradecerán, pero imaginemos que sí, para mantenerte motivado.

Secuencia Final

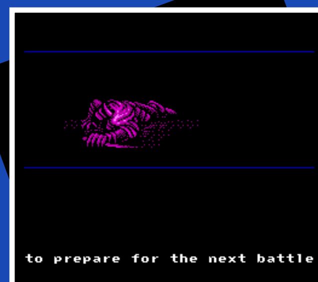






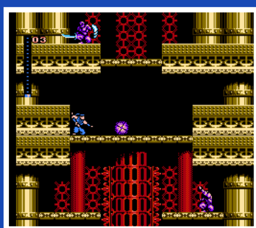






"Dos Ninjas se desvanecen en las sombras de la noche... para prepararse para su siguiente batalla..."

Detalle del Juego



Antes de llegar con el emperador **Garuda** (una base inferior al pergamino y la poción plateada), verás a un par de enemigos únicos en el juego, el detalle está en que estos enemigos son ¡**Samus**! (del juego **Metroid**), mostrándonos una de sus habilidades: **Morphing Ball**.

Códigos Game Genie

Continuaciones ilimitadas:
SZSNIIVG
9 Continuaciones:
PEEVZAIE
1 continuación:
PEEVZAIA
Invencibilidad (excepto por las caídas en precipicio y ataque especial)
GZVXSKSO
Las caídas en precipicio no reducen energía
AAVPGIGA
Pociones llenan toda la energía:
APOEOGGA
Pociones llenan poca energía:
PAOEOGGA
40 shurikens (al tomar el item, en lugar de 20):
AZUAOGGO
20 bombas (al tomar el item, en lugar de 5)
GPKAVGIA



Trucos

Sound test

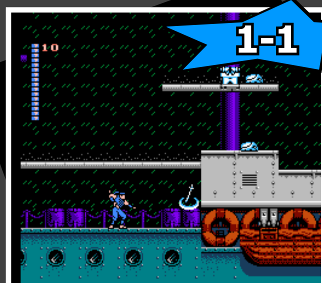
Presiona **A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B** después de elegir el número de jugadores, un sonido te indicará si introdujiste el código correctamente. Después presiona y mantén **A** + **B** en el control **1** y **2**, a continuación presiona **Start** en el control 1.

Selección de Nivel

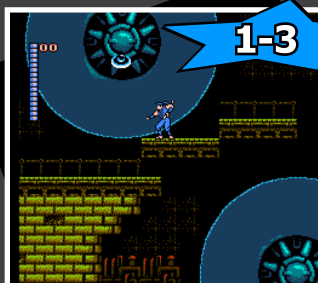
Presiona **A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B** después de elegir el número de jugadores, un sonido te indicará si introdujiste el código correctamente. A continuación introduce la clave según el nivel donde desees iniciar, por ultimo oprime **Start** para iniciar en el nivel correspondiente. Si acaso deseas iniciar con invencibilidad, oprime **abajo** en el control **2** en adición a los otros botones.

FASE	CONTROL 1	CONTROL 2
1-1		B
1-2		A
1-3		A + B
2-1	B	
2-2	B	B
2-3	B	A
3-1	B	A + B
3-2	A	
3-3	A	B
4-1	A	A
4-2	A	A + B
4-3	A + B	
5-1	A + B	B
5-2	A + B	A

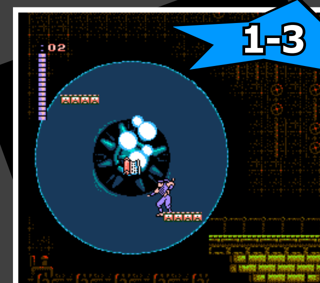
Items y Armas Ocultos



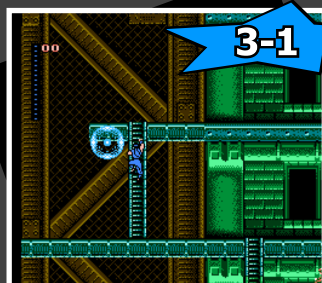
Agáchate y golpea donde indica la foto. El item oculto es una **Katana**.



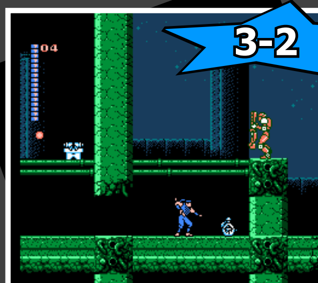
Salta y golpea el centro del 5to. engrane. El item oculto son 5 bombas.



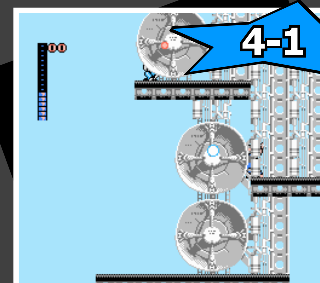
Golpea el centro del 8vo. engrane. El item oculto es un pergamino. Sé cuidadoso.



En tu ascenso por este nivel golpea donde indica la foto para obtener 5 útiles bombas.



Poco antes del jefe, agáchate y golpea donde indica la foto para obtener poción plateada.



Cuando comienzas a subir, golpea el centro de la tercera antena para obtener 5 bombas.

Sombra Final

Escenarios cambiantes y muy bien decorados, sprites que se ajustan al tema del juego (de la mano al estudiado tema de los ***Ninjas*** y a sus asegunes, enviados en claros y receptivos mensajes), escalas musicales bien llevadas (sin llegar a lo máximo), y un factor diversión multiplicado, al contar con la opción de dos jugadores simultáneos, lo hacen un título que estoy seguro se volverá de tus favoritos.

Si disfrutaste ***Shinobi***, o ***Shadow Warriors*** (***Ninja Gaiden***), definitivamente tienes en este título la garantía de esos elementos de acción que te atraparán, y que querrás jugar una y otra vez.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™

¡COWABUNGA!

KONAMI

PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Levanta la vista más allá de las cloacas de Manhattan, con las Heroicas Tortugas Ninja.

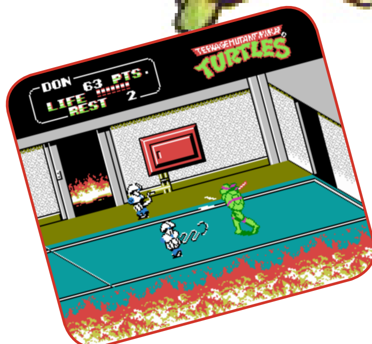
Shredder, Krang, y un Ejército de soldados del pie te darán grandes ratos de diversión con el...

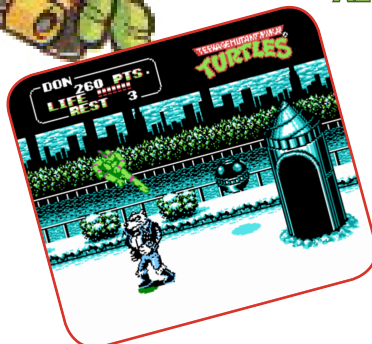
¡SUPER EXITOSO BEAT ´EM UP, TRASLADO ARCADE!, Y SUS...

¡NIVELES ADICIONALES !



TOMA TU PATINETA, LLEVA PIZZA, Y NO OLVIDES AL ¡CUARTETO CON MÁS CHISPA MARCIAL!





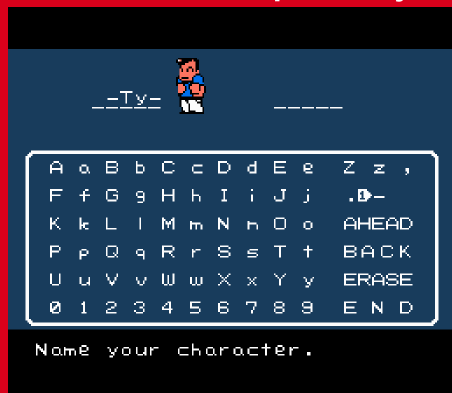






River City Ransom/ Street Gangs

Renombra a tu personaje



En la pantalla de selección de personaje oprime **SELECT** para renombrar a Alex o a Ryan, a tu elección.

TMNT Tournament Fighters

Hothead VS Hothead

Entra al modo "***VS COM***", elige a **Shredder** o a **Casey Jones**, y a **Hothead** como contrario (CPU), deja que termine la pelea, y ahora elige a **Hothead** como tu peleador, para un encuentro "espejo".

Conquest of the Crystal Palace

Sound Test



En el título del juego oprime
A + B + SELECT

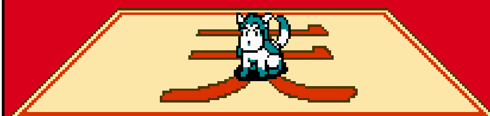
¡Power Ups Gratis!



En el título del juego oprime
A + SELECT, B + SELECT,
A + SELECT, START
(oirás un sonido de confirmación)
Ahora, cuando estés jugando mantén presionado el botón **SELECT** + alguna dirección del control:

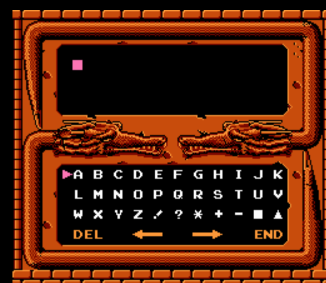
LISTA DE EFECTOS

- ← Monedas
- ↓ Energía
- ↗ Vidas extra
- → Invisibilidad
- ↑ Super Salto
- ↖ Espejo Lunar
- ↙ Energía de armas
- ↘ Energía para el perro



Demon Sword

Password



En la pantalla de presentación oprime y mantén ↑, **A B A B** para ir a la pantalla de Password. Para obtenerlo oprime y mantén ↓, luego la secuencia **B A B A,** cuando veas la frase **GAME OVER.**

Jackie Chan´s Action Kung Fu

Elegir Nivel



En la presentación oprime
↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↓ B A, y **START** en el control 1

99 Continuaciones
Luego del primer código, oprime **B** en el control 2

Fist of the North Star

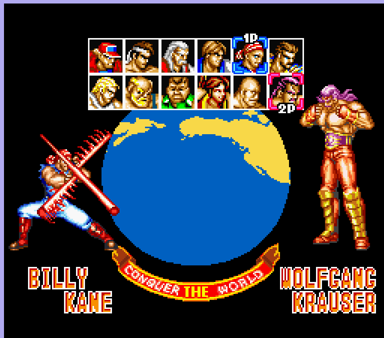
Continuación

En la pantalla de "Game Over" realiza el siguiente código:
↑ ↑ ↓ ↓ ← → B A
Debe aparecerte la opción de continuar

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

Fatal Fury 2

Juega con los Jefes

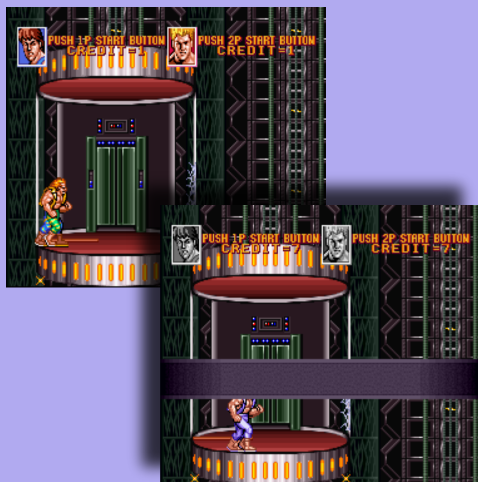


Cuando veas el logo de **TAKARA** oprime **B**, **A**, **X**, **Y**, ↑ ← ↓ →, **L**, **R**

Ahora podrás elegir a alguno de los 4 jefes, aún en el modo de historia.

Super Double Dragon

Continuaciones Ilimitadas



Cuando quede una sola continuación oprime **Start** en los dos controles. Si lo haces bien conseguirás un refill en tus créditos (7 créditos).

Repite la operación cuando nuevamente te quede una sola conti-

Ryuuko No Ken 2 (Art of Fighting 2)

Pelea como Geese Howard



Oprime ↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ **R** + **Y** cuando veas la palabra "Saurus". Si el código fue bien introducido la palabra "Saurus" girará. Solo puedes elegirlo en VS mode.





Final Fight

Menú de opciones

Oprime **L** en la pantalla principal, luego oprime **Start**, y así entrarás a un menú oculto de opciones.

Final Fight 2

Mismo peleador



En la presentación oprime ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← **L** y **R**. La pantalla se hará azul, y ahora ambos jugadores podrán elegir el mismo peleador.

Street Fighter II

Mismo peleador

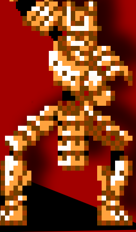
Cuando veas el nombre de **CAPCOM,** y escuches una tonadita, oprime rápidamente ↓ **R** ↑ **L**, **Y**, **B**. Si lo haces bien oirás unos ruiditos, y la presentación se hará azul. Ahora el primer y segundo jugador pueden elegir el mismo personaje.





Deja Vu

Esto es Déjà Vu, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros videojuegos de NES.



Hablando de legados y jerarquías Orientales, el ***Samurái*** se erige como la figura imperante en todo pensamiento Occidental estereotipado.

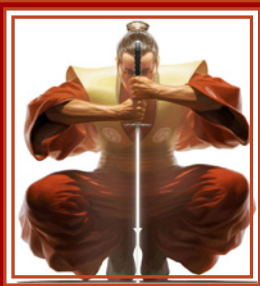
Y no es que quiera corregir, pero si algo tan digno de loa y admiración (como el ***Bushido***) lo caracteriza, entonces debiera ser la máxima figura representativa no solo de una nación (Japonesa), sino también de su cultura; y para Occidente, algo digno de estudiarse e imitarse.

Una historia de 7 centurias

Floreciendo alrededor del siglo XII, en un primitivo y cruel mundo de sobrevivencia del más apto, unas figuras fueron tomando renombre y eran de temer. Analfabetas y brutos, eran (como por consecuencia) aguerridos luchadores que parecían no conocer límites físicos, además de ser expertos en el tiro con arco y la monta a caballo. A tal punto llegaban sus hazañas que hasta pudieron repeler muchas de esas bravías y encarnizadas invasiones mongolas. Eran los ***Samuráis***.

La esencia Zen: Bushido

Pasaría cerca de siglo y medio, entre calamidades y ordalías, para que estos hombres fueran influenciados por monjes japoneses provenientes de China, cuya doctrina Zen Budista les mostró los valores de la meditación, el arte, y la respuesta a su existir: El **Bushido**, o "camino del guerrero", sostenido en 7 virtudes: *benevolencia*, *honor*, *lealtad*, *rectitud*, *respeto*, *sinceridad* y *valor*; aunque quizás lo que mejor conozcamos sea la "muerte honrosa" hacia donde conducía este camino, llamado "***seppuku***" (coloquialmente conocido como ***hara-kiri***).



Como 7 siglos es mucho tiempo para odiar, pelear, y continuar las vendettas, se dieron épocas prósperas en las cuales reorientaron su camino hacia el arte (derivado de su adopción del **Bushido**), volviéndose buenos para la jardinería, el origami, el juego de tablero "***go***", y desde luego: celebrar la ceremonia del té con toda solemnidad.

Ocaso del Samurái



Al entendimiento de este hecho, se estima que al cabo de la época **Edo** (1860 aprox.), la figura del ***Samurái*** comenzó a desvanecerse. Centenarios de tradición y escuela Zen se perdieron ante religión, nueva política, y en sí, ante todo un nuevo orden social.

Cuando los nuevos gobernantes (***Shogunes***) llegaron al poder, les fue imperativo tomar control de estos temibles hombres (los ***Samuráis***), a fin de evitar revueltas, y para hacerlo les otorgaron concesiones, y los insertaron en la vida pública (algunos cometieron ***seppuku*** ante la pérdida de sus amos y la perversión de su legado), y en conclusión: se les dividió para restarles presencia. Tiempo después se les revocarían dichos poderes, y la lucha no se hizo esperar, más el ahora fortalecido Ejército Imperial Japonés (del que algunos Ex-***Samuráis*** formaban parte) los doblegó no solo en número, sino también en armamento (muchas de sus armas eran mejores que las *katanas* de los ***Samuráis***).

Algunos rescoldos del ***Samurái*** han quedado hasta nuestros días, pero aún y cuando los derechos de estos podían ser legados al primogénito (por primogenitura), esto no ha evitado que muchos de ellos prefieran las influencias occidentales por sobre el benévolo "camino del guerrero".

> ***"Favorece a los pobres que poco pueden, para ser favorecido por los Dioses que todo lo pueden"***

Ronin

En la jornada del ***Samurái*** había muchos caminos torcidos, vericuetos, y amplios senderos de aprendizaje.

Para que un ***Samurái*** fuese tal, debía contar (como algunos de nosotros asalariados) con un jefe, un amo a quien servir. Así pues, pese a que su autoridad está definida dentro de una jerarquía, había ***Samuráis*** que servían a ***Shogunes***, Emperadores, y Señores Feudales (***Daimyos***), recordemos que Japón ha carecido de terrenos, razón por la cual la tierra era uno de los tesoros más apreciados y por los cuales se podía servir diligentemente y con toda lealtad.

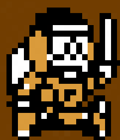
Se dice que cuando un ***Samurái*** perdía a su amo podía optar por el ***seppuku*** (honrando así su **Bushido**), o bien, sin rumbo/propósito vagar indefinidamente, contratándose para causas mercenarias como asesino; o podía buscar un nuevo amo al cual servir, o simplemente retirarse a una vida de contemplación; y eso lo convertía en un ***ronin*** (hombre a la deriva).

Para un ***Samurái***, ser ***ronin*** no significaba hinchar el pecho y entonar la garganta para gritarlo a los cuatro vientos, por el contrario, podía resultar en una condición vergonzosa, más aún por no obedecer a su **Bushido**.

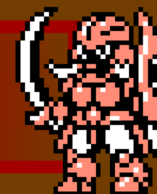
Los ***ronin*** que se alquilaban para causas de asesinato, espionaje, y aquellas tareas que exigían ultraje al honor, pasaban a un rango inferior: ***yojimbo***, a la misma clase que pertenece el ***ninja***.



También se les ha llamado ***yakuza*** a los mafiosos.




samuráis



El primer corte es el más profundo



No te dejes llevar por las apariencias de que usaban un ajuar voluminoso: su ropaje, pese a ser complicado, era ligero. Ocasionalmente usaban una máscara para infundir miedo.

Tampoco creas que por aparentar ser expertos en el uso de ***espadas***, eran vulnerables sin ellas, nada de eso, aún desarmados eran excelentes arte marcialistas.

Los primeros ***Samuráis*** fueron buenos con el arco y flecha, así como en peleas cuerpo a cuerpo, pero poco a poco fueron dominando el arte marcial llamado ***Kendo*** (esgrima japonesa), para luego llamarla ***Kenjutsu***. Y si la pelea era sin armas, poseían los conocimientos del arte marcial conocido como **jiu jitsu**.

El ***Samurái*** iba enfundado con 4 armas: ***Katana***, una espada larga y curvada con doble filo, con la que combatía a sus enemigos; ***Wakizashi***, similar a la katana, pero de menor tamaño, la cual servía para defenderse más que para hacer tajadas; ***tachi***, una especie de ***katana*** (incluso más grande que esta) atada al cinto por un cordón, fue más frecuente su uso entre los primeros ***Samuráis***; y el ***tanto***, una filosa daga (como el dorado borde de un antiquísimo libro) que se empleaba para culminar el ***seppuku***.

Jerarquías

Como dije, aunque por la retórica que representa el ***Samurái*** debería estar a la cabeza de todo gobierno, este es el lugar que ocupa:

1) Shogun
2) Emperador
3) Daimyo
4) Samurái
5) Ronin
6) Yakuza
7) Yojimbo / Ninja

Cultura Samurái y Nintendo

No es atractivo imaginar un juego de **NES** (o **SNES**) donde los ***Samuráis*** hacen enredados origamis, o limpian malezas de jardín, y por ello en las consolas de **Nintendo** aparecen como guerreros malditos, invencibles jefes, o hasta caricaturizados, pero casi siempre mostrando aquello de lo que son capaces: un increíble poder.

Llegó un momento en que los juegos de pelea eran lo máximo si se tenían en casa, por ende, nuevos conceptos nacían, y otros eran copiados o re-inyectados con nuevos personajes, pero hubo uno, ***Samurái* Shodown**, cuya base eran las armas. En él vimos a grandes hombres de conocimiento marcial, como **Galford**, **Ukyo**, y el más identificable de todos: **Haohmaru**.

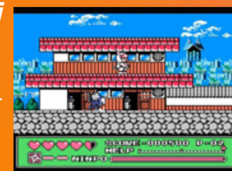
Hay algo importante que casi olvido decir: rezan algunas leyendas, que el ***Samurái*** que era honorable, podía mantener su espíritu en contacto con la vida, siendo capaz de manifestarse mediante materia inerte. Esto podemos verlo en **Shadow of the Ninja** (**Blue Shadow**, **Kage**), donde un ***Samurái*** dorado puede hacerse pedazos y reconstruirse al enfrentar a los ninjas.



Hagane es el único sobreviviente de un ataque a su clan. Aunque respirando artificialmente, es el guerrero (o ejército) perfecto, y "olvidar" no es virtud del ***Bushido***.



Los **Gatos *Samurái*** (***Kyattou Ninden Teyande***) son el resbalón a la solemne representación, más el título no desmerece, ni por tratarse de un juego basado en una serie animada de heroicos y honorables gatitos.



Technos *Samurái* es como la secuela de **River City Ransom**, y está por demás decir que su trama se basa en pelea/RPG ***Samurái***.

Kid Niki es de los poquísimos juegos con onomatopeyas, y aquí el jefe del sexto nivel es un guardia ***Samurái***.

Es impresionante el tamaño del ***Samurái*** guardián de **Conquest of The Crystal Palace**. Un jefe duro de hacer caer, más no imposible de vencer.



Y así, hay juegos donde se les ve aunque sea en modo transitorio (como en **Strider**), pero casi siempre identificables al primer vistazo.

Este **DJV** de los ***Samuráis*** nos permite verter un poco de luz clarificadora acerca de estas figuras de poder y ejemplo, que se aferran a nuestras culturas perezoso. Ojalá que siempre sea así, y que como dije al inicio, podamos beber algo de ese abrevadero llamado ***Bushido***, para los pasajes de la vida que así lo requieran. Jugar no tiene porque excluirse.

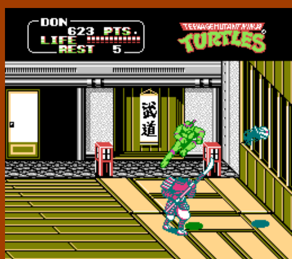
Tyrus

Descabezados

Una de las curiosidades de **TMNT2** versión **NES**, es que incluye algunos escenarios extra, entre los que se cuenta uno al estilo oriental, donde el jefe es un ***Shogun***, el cual puede hacer que su cabeza vuele.

No sé que tanto esté apegado este detalle al ***seppuku***, pero en el rito suicida también se le podía ayudar al moribundo cortándole la cabeza.

Algunos dicen que los espíritus de estos hombres siguen aquí. Suerte tortugas.



The Legend of Kage

La infalible mano arcade de **TAITO**, en 1985 crea un juego que logró hacer lo que al parecer nadie había hecho hasta ese entonces: recrear una historia de Ninjas apegada al contexto legendario de estos. El éxito del arcade fue tal que se hicieron varios ports, pero en definitiva el mejor de todos es la versión de **NES** que saldría a la luz en 1986...



¡¡¡Ten cuidado con los monjes!!! Sus ataques resultan mortales al mínimo contacto

Japón, periodo Edo...

Un Samurái-hechicero llamado **Yoshi** está tratando de hacerse con el control de Japón, y para ello tiene planeado raptar a la hija del Shogun...

Un día estaba la princesa **Kiri** dando un paseo por el bosque cuando de repente es raptada por uno de los ninjas de **Yoshi**, entonces acude a su rescate un guerrero ninja del clan Iga llamado **Kage** (nuestro héroe), quien se pone manos a la obra para ir a rescatar a la desdichada princesa (nadie dijo que ser princesa fuera algo fácil).

Con una trama bastante sencilla este juego inicia de una manera bastante bien recreada, la música que suena mientras la princesa **Kiri** camina es una de esas clásicas tonadas que describen la cultura nipona, la melodía es poco chillona pero la impresión que deja para complementar la escena esta bien lograda; justo cuando es raptada la melodía se desvanece, y cuando aparece **Kage** tenemos una transición musical con tintes de melodía caótica, cuando de repente inicia la épica canción que sonará durante el resto del juego (igual que la versión arcade). Si eres de los que pasan por alto el hecho de que **Super Mario Bros. 1** tenga unas pocas canciones durante los niveles, supongo que fácilmente podrás perdonar la poca música que tiene este juego; lo único que quizás moleste a algunos jugadores será el hecho de que hay una parte al final de la canción que suena ciertamente chillona, aunque personalmente me gusta por esa esencia oriental que he descrito.

Una vez iniciado el juego lo primero que vas a notar es que la acción se desarrolla a una velocidad adrenalínica, que te va a exigir reflejos de tigre, ya que los enemigos son ninjas en todo el sentido de la palabra: son rápidos, ágiles y letales; para empeorar las cosas, estos saldrán de todas las direcciones posibles para sorprenderte.

EL HÉROE DE LA LEYENDA HA NACIDO



Podemos bloquear shurikens usando las kodachi (espadas) pero si hablamos de bombas es otra historia...

Pero no todo está perdido, ya que **Kage** es un ninja también, y lo demuestra con creces, pese a que no oculte su rostro, y su indumentaria sea como la de aquellos campesinos que pugnaban por una elevación de espíritu. Muy del estilo del Samurái.



Podemos lanzar ***shurikens*** (estrellas ninja) lo cual será de gran ayuda cuando tengamos enemigos a distancia, o usar la ***kodachi*** (especie de ***katana***) que es el arma básica del juego. Con la ***kodachi*** no solo podemos rebanar a los enemigos sino que también podemos bloquear los sablazos y ***shurikens*** enemigos (esto señores es un detalle único para un juego de 1986). Sumemos a estos ataques estandard, el poder convocar diferentes ***ninjutsus*** (lee el **DJV** de los ***Ninjas*** en este mismo especial, para más información), como el ya conocido ***Bunshin No Jutsu*** (Técnica de clones) que nos hará invencibles por un corto periodo de tiempo al crear un clon ilusorio de **Kage**, u otra técnica que nos permite poder lanzar 8 shurikens en distintas direcciones a la vez, o la tercera, que sería la ***crème de la crème***: ***Técnica Ninja de las Sombras***, que matará a todo aquel que se te acerque mientras suena una música tenebrosa.

Gran parte de esta variedad de power-ups no estuvo presente en la versión de arcadia, para obtenerlos vas a tener que hacer distintas cosas, primero estar atento a unos bichejos raros



Por: Ryumishima

que salen volando sobre el escenario (llamados Egaos, que significa "cara feliz" en japonés), son de distintos colores y cada uno te da algo distinto, el azul te da una vida, el rojo te puede dar la técnica de los shurikens o el ***Bunshin No Jutsu***, y el gris te da 10,000 puntos.



Kage: un ninja que no se anda por las ramas

Hay veces que los enemigos sueltan unas esferas blancas que te otorgan ropajes distintos. Hay dos clases de ropajes: el verde y el amarillo; con los ropajes verdes podrás tirar poderosos ***Fuuma Shuriken*** que el enemigo no podrá bloquear, si tomas una segunda esfera tendrás las ropas amarillas que te harán más poderoso, proporcionando más velocidad a **Kage**, y para alegrarte más la vida las ropas especiales hacen las veces de escudo, es decir, si te tocan pierdes el ropaje pero no mueres.

Para poder convocar la ***Técnica Ninja de las Sombras*** vas a tener que hacer cosas diversas, pero como es un secreto mejor no revelar, y darte la oportunidad de descubrirlo por tí mismo, aunque al menos te digo como convocarla en el tercer nivel: debes matar a un ninja negro que aparece cerca del 4º piso.

El desarrollo del juego es bastante rápido y difícil, ya que requieres de estar moviéndote mientras matas a los enemigos que se crucen en tu camino, y estás pendiente de los proyectiles que estos te puedan lanzar, acabando con tu vida de un toque. En pocas palabras TODO UN RETO NINJA!!!

Los enemigos del juego tienen una IA que te mantendrá sudando, los ninjas azules son los enemigos más fáciles ya que se limitan a dar espadazos y lanzar ***shurikens***, pero los rojos son máquinas de matar que además de hacer lo mismo que los azules se mueven más rápido y te lanzan bombas que no podrás bloquear de ninguna manera. Los monjes ***Yobo*** se tratarán de cubrir tus ***shurikens***, y te lanzarán poderosos conjuros de fuego que te matarán a pesar de que tengas armadura, y para empeorar juegan con tu mente haciéndote caer fácilmente en sus ataques.

El juego se desarrolla en tres estaciones distintas: Verano, Otoño e Invierno consecutivamente, cada estación es de 5 niveles, los primeros 3 consisten en infiltrarse a la fortaleza enemiga, el cuarto en rescatar a la princesa, y el quinto en enfrentar al jefe, entonces el juego se resume en 15 niveles llenos de magia y emoción aunque algo difíciles y repetitivos, pero es un factor de menos si sabes apreciar los detalles con que se reviste este juego para ser un port de arcadia de 1986.



Kage se pone verde... para caer de los árboles y así madurar al enemigo

The Legend of Kage es un título como pocos, notarás (y te gustarán incluso) detalles como el hecho de que **Kage** use un popote de bambú para respirar bajo el agua, o toda esa atmósfera de que se impregna con gruesos árboles y espesos follajes, así como la adaptación de la pelea



En Otroño, las hojas caen al piso, incluidas las de metal, portadas por sádicos ninjas

al ardid ficticio donde guerreros legendarios literalmente flotaban y se desaparecían en el aire para batirse a duelo (algunos montados en sus nubes voladoras). Por ahí va la idea.

Las quejas que puedo tener sobre el juego vienen a propósito del control en los saltos, ya que es un poco impreciso; y el hecho de que a veces te salgan ninjas rojos demasiado cerca y te lancen una bomba, lo cual no te da oportunidad de esquivarla. Fuera de esas dos constantes, no veo ninguna otra falta seria por parte del juego.

He tenido la desdicha de ver como algunas fuentes ignorantes califican este juego como malo, por factores como la dificultad, cuando en realidad es un juego sencillo pero genial, que nos mete de lleno en la piel de un Ninja, amparado de un entorno bien estudiado de la cultura oriental, y un sistema de juego que a pesar de ser complicado es único, y en este caso necesario para jugadores exigentes.

EL JEFE FINAL LUCE GENIAL!!!



¡¡¡VIVE LA LEYENDA!!!

KABUKI

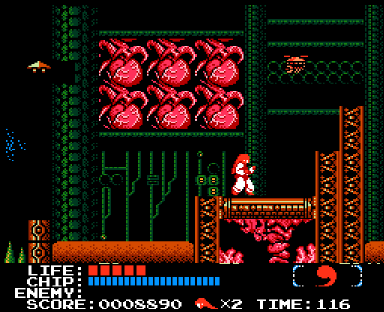
Bajo la lupa



Por: Tygrus

Quantum Fighter

Creo que fue **John Bogdanove** (dibujante de **comics**) quien argumentó: "antes se dibujaba en una viñeta a **Superman**, en un segundo trapezoide una serpiente marina, en una tercera viñeta la pelea del **Kriptoniano** con la colosal criatura, y finalmente en una cuarta aproximación veíamos la victoria del héroe con una frase alborotadora". Conclusión: la gente no preguntaba quién o qué era esa criatura, cómo se llamaba, ni de donde venía (o si volvería a parecer en el futuro); así de simple era un asunto de esta índole, y esa transfiguración era idéntica en un videojuego.



¿Quién se atrevió a decir que las máquinas no tienen corazón?

Kabuki Quantum Fighter es generoso en ese sentido, pese a contar con una historia poco plausible. En ella (que uno pensaría se basa en el Japón Edo, relatada entre sonidos de *gong*), una célula terrorista hacker (o un virus, da igual) se ha infiltrado en los sistemas informáticos de seguridad nacional de un conocido país, es cuestión de tiempo para que active misíles nucleares, y así inicie el bombardeo (no me pregunten qué es lo que esperan, pues no han pedido recompensa).

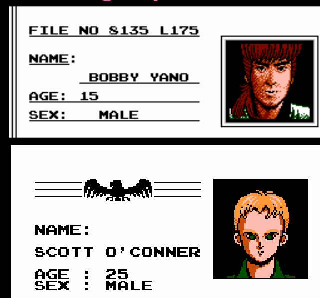
Nuestro héroe está probando una máquina que permite una especie de inmersión al CPU del computador, única opción para anular el malicioso virus. Lo que nuestro héroe no sabía es que al pasar por la matriz binaria debía pensar en bazookas, chalecos de mallas, y esas cosas, pero fue cachado, en el torrente de 0 y 1, recordando a su tatara tatara tatara abuelo, actor de ***Kabuki***. Y en eso fue en lo que se convirtió: un prominente guerrero **Kabuki** de blancuzco maquillaje (***oshiroi***), que se vale de una pretenciosa y despampanante cabellera (que *Amanda Miguel* y *Daniela Romo* envidiarían), la cual ¡puede sacudir frente al oponente para causarle daño!.

El juego es desarrollado por **Human Entertainment** (**Super Soccer**, **Clock Tower**) y comercializado por **Hal** (**Kirby**), pero el motor gráfico, y más aún: los personajes ordinarios, se identifican en unos cuantos tic-tacs de acción: están basados en el ***Batman*** de ***Hudson***.

Los escenarios están circuiteados en un principio, pero con el avance uno se pregunta qué hacen esas cascadas de agua chorreando por el escenario (estamos al interior de una PC, se supone), así como elementos "orgánicos" que nos hacen ver que hay toda una colonia nanotecnológica más allá del alcance del ojo. Cosa buena, para nosotros que imploramos por los altos contenidos ficticios, aunque casi siempre terminen en lo cosmopolita.

SOLO UNA DUCHA BINARIA PUDO CREAR ALGO COMO *KABUKI*

Algo que me parece extraordinario es la animación y la cualidad del protagonista para columpiarse de algunas salientes del escenario: por un momento sentirás que pierdes el control, pero nada grave si te tomas el tiempo para practicar su interacción con enemigos y avance.



El Japonés se hace hombre a los 15 años, el Occidental... a los 25

El personaje cuántico tiene en su haber la capacidad de aprender/desarrollar/obtener/encontrar poderes adicionales, como lanzar una bola de fuego, un triple disparo, o una poderosa bomba cuántica, lo que agrega un valor esencial al mismo, puesto que la dificultad podría hacer mella en ánimos no aptos para su reto.

Ya que hablé de su estructura calcada de **Batman**, es menester decir que los enemigos van y vienen de un lado a otro a carrera loca (y hay tiburones), otros llevan su intermitente rociador ***nerf***, y otros más cuelgan por el aire atentos al acercamiento de ***Kabuki Quantum Fighter***,



いま かれは
サイ・コンパ゛ータシステムに
よこたかり みちなるくうかんへ
たび゛だ゛とうとしている。

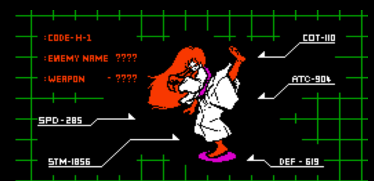
Es hora de que los guapos se vayan a dormir, pero ¡cuidado con lo que sueñas!

lo que dará emociones graduales que se ven aumentadas por lo riesgoso de los escenarios: principal reto a vencer aunado al tiempo.

Los pesos pesado (o sea los jefes) no son ostentosos como se desea (salvo 2 de ellos), pero lo compensan con reto, y eso, a estas alturas de la regresión a 8 bits, pesa más que lo primero.

Junto a tu barra de energía, hay una barra de "chips", los cuales fungen como capacitores de ataques especiales. Por cierto, dado que en ocasiones necesitarás más RAM que vida artificial, debes oprimir START, y más la dirección arriba o abajo del control intercambiarás chips por energía o viceversa, según lo requieras.

En general, el ofrecimiento del juego me parece un escalón arriba de bueno, casi como si fuese una secuela de **Batman,** con música renqueante**,** pero siempre bien calculado en su periferia de esquema propositivo. Pero nada más allá de esas fronteras, incluidas las argumentales.



AN INVADER IN THE
PROGRAM AREA!

Esto es lo que pasa por no tener un *firewall* decente: el enemigo se detecta demasiado tarde



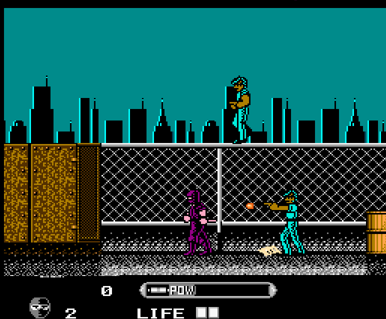
Bajo la lupa

Por: Loquo



Mirad que pose... es un ninja un poco rígido y cuadriculado.

Hay quien dirá que este juego es malo, y no se equivocará... pero seguramente ese individuo haya profundizado poco en este título. Porque si bien el juego no es una maravilla, si que tiene detallitos que si bien no te hacen pensar que estás ante una obra maestra, sí que consiguen dejarte un sabor de boca algo decente.



No está nada mal luchar en Nueva York. Es agradable matar con los rascacielos de fondo

Este ninja no es un ninja normal, sólo con ver cómo se mueve os daréis cuenta de que agilidad, lo que se dice agilidad, no tiene. Se mueve más bien andando y totalmente erguido y lanza únicamente shurikens como arma arrojadiza. No es el tipo de superhéroe con el que uno se sienta a salvo, pero es lo único que hay y debe dar abasto para librarte de las hordas de ninjas, militares y jefazos que han tomado el control de distintas ciudades con tres malvados objetivos: secuestrar niños, tráfico de drogas y dominar el mundo... ¡Hala! ¿cómo se os ha quedado el cuerpo?...

Desde luego que al malvado ***El Toro*** (así se llama nuestro archienemigo) no se le ocurre nada ni tan siquiera regular, por eso, y sin ayuda (salvo las instrucciones y habilidades donadas por tu sensei, ***Taro***), deberás introducirte en New York, Japón o Río de Janeiro y limpiar a todos los esbirros de ***El Toro***.

El gameplay es verdaderamente monótono, generalmente un shuriken es suficiente para matar a los enemigos comunes, y para esquivar sus ataques basta con agacharse en la mayoría de los casos. No hay muchas posibilidades más cuando tu velocidad y tu capacidad de movimientos son tan limitadas. Gracias al cielo (y a tu sensei) dispones de una buena diversidad de ataques especiales, que se activan manteniendo pulsado el botón de ataque y según estés avanzando, agachado, quieto o pulsando hacia arriba realizarás un ataque distinto.

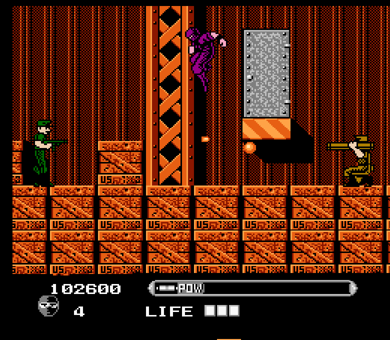
Estas habilidades son quizá lo más divertido y destacable de este soso título, pues con ellas podrás, entre otras cosas, lanzar misíles de energía, invocar una lluvia de piedras, hacerte invisible, introducirte bajo tierra y desplazarte, ¡¡e incluso teletransportarte!!, aunque durante el juego apenas necesites algo más que tus shurikens. Los jefes finales se harán mucho más fáciles si usas con criterio tus habilidades, ya que si das en el clavo con una habilidad te será muchísimo más fácil derrotarlo.



La mejor forma de eliminar al primer boss es usar la habilidad de desdoblarse

Hablando de jefes finales... son de lo más variado. Van desde un gigante fortachón, un tótem con vida propia, unos extraños robots, un mago del vudú, ***El Toro*** y... ¡ya está!. Y es que otra de las taras de este juego es que sólo cuenta con 5 niveles, bastante sosos, y no demasiado largos. Por otra parte, la mecánica de juego es repetitiva hasta la saciedad. Recordad esto: caminas por la acera, bajas por almacenes subterráneos llenos de cañerías, entras en habitaciones llenas de enemigos en busca de algún escaso *power-up* o niños a los que rescatar y llegas hasta la habitación del enemigo final.

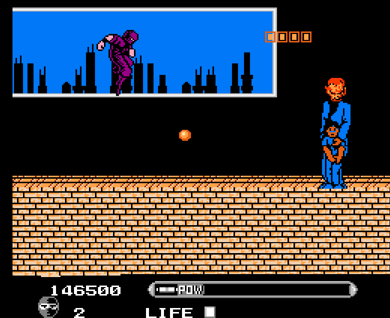
En los 5 niveles apenas nada interrumpirá tu ir y venir por cañerías y cuartuchos, tan sólo alguna que otra vez podrás volar una parte de algún nivel ayudado por una especie de manta, y el modo shoot'em up



Vaya... ¿el ejército también está involucrado?

cutre de los ascensores del último nivel.

Como nota final, destacan las significativas diferencias que hay entre la versión Japonesa y las Occidentales: no sólo las melodías y algunos gráficos cambian, sino que todos los pantallazos cinemáticos también lo harán. Y no sólo eso, los Japoneses disfrutaron de un nivel más que se suprimió por completo en Occidente. Algunos enemigos finales fueron totalmente distintos, incluyendo un enemigo final final, completamente diferente al Occidental, ¡¡lo que afecta incluso al argumento del juego!!



El enemigo final... el muy cobarde lleva consigo un niño como escudo ¿sabrás como derrotarle?

Si queréis un consejo: echadle un ojo... probadlo al menos. Sí, ya sé que he dicho que el juego es de lo más soso, pero tiene cierto encanto y un enemigo final increíblemente extraño y difícil de eliminar. En mis años mozos llegaba con facilidad hasta él, y nunca conseguí derrotarlo... ¿seréis capaces vosotros de salvar al mundo?.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU™

Bajo la lupa

Por: Ryumishima



Iniciaba la última década del siglo XX, y **HUDSON SOFT** honraba al archireconocido acróbata circense chino ***Jackie Chan***, con este simple pero grandioso juego para **NES**. Sí señor, uno de los más conocidos actores de películas de artes marciales (falto de un tornillo), tuvo la grata osadía de traernos diversión chusca al modelo clásico de las plataformas.



Expresividad anime, con todos sus cuadros de realidad somática

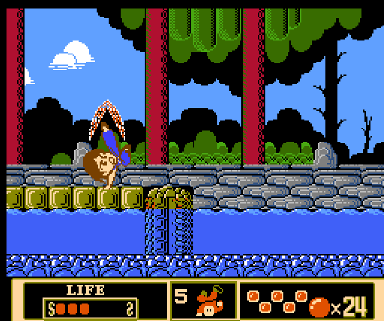
En caso de que te lo preguntes, NO está basado en ninguna película del actor, más bien versa sobre una historia ficticia; y antes de que pienses que se trata de un juego licenciado de tipo "**LJN**" por suerte tampoco lo es, es uno de los juegos más entretenidamente simples que vas a encontrar de **Kung Fu** para **NES**.

Para empezar, el juego tiene en la pantalla de título el rostro de **Jackie** sonriendo: grata satisfacción (o síntoma si se prefiere) de que lo que nos espera se guarece en el carisma, del actor y de un título de plataformas. La historia del juego es bastante sencilla: **Jackie** y su chillona hermana **Josephine** son unos de los más grandes peleadores en toda China (Oooooo!). Un día, el villano de turno aparece, hechicero para variar, con un afán por apoderarse de China, y todos sus Chinos. En el bosque de la China, la Chinita se perdió, y pues esta mezcla de vampiro y *Kyonshie* (zombie del folclor Chino) la rapta. Ahora es deber de **Jackie** ir a buscar al hechicero, y darle su merecida repartida de estopa y así salvar a toda China.

Como ahora lo notarás (en caso de haber jugado el juego) los gráficos son muy buenos, dando paso a un diseño de personajes SUPER DEFORM, y aunque "caricaturizados" muestran simpáticas expresiones, algunas dulzonas y/o cómicas, otras con entrecejos anime, y hasta "patitas pa´rriba".

El diseño de los escenarios es bastante ameno y sedante, en ocasiones me hace recordar a ***Dragon Ball***. Aunque también hay esos clásicos donde debes ganársela al scroll, que sin dudarlo te quitará una vida si te atoras por algún lado.

El sonido es estupendo: las melodías llenan el ambiente de magia oriental, y describen certeramente los escenarios, inyectándoles emoción (es **Hudson**, recordemos). Los efectos de sonido son bastante "plantigrados": se plantan ahí en el escenario, cumpliendo, y nada más, cosa que se corrige y ameniza con la música, que como dije: mantiene patentado el talento de la desarrolladora.

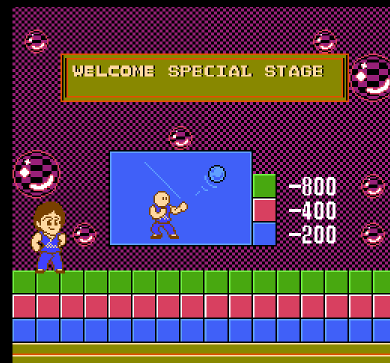


Jackie es de los personajes que prueban todo en 360º

La dificultad es bastante normal, más bien un poco baja, lo cual será un respiro para los menos experimentados, y por ello mismo: una muy buena opción para comenzar a pedalear algo que se llama **NES**. Los jefes por su parte tienen rutinas sencillas de aprender/dominar, a excepción del último que puede llegar a ser frustrante para esos mis impacientes.

El control es bastante bueno, cumpliendo dos objetivos: poder ejecutar rápidos golpes, y el ser exacto en todos tus ataques (cuando lo juegues entenderás). Un movimiento que me llamó mucho la atención fue el de poder caer más rápido si presionas abajo estando en el aire, lo que te ayuda a hacer tus saltos más exactos.

Unos de los mejores aliados son las ranas, que al ser golpeadas te dan recargas de vida o movimientos especiales que sin duda alguna serán tu salvación en varias ocasiones. Entre estos movimientos se puede destacar una patada de 360 grados que golpea alrededor de **Jackie**, también un movimiento tipo ***Ha-Do-Ken***. Hay límites, desde luego, para no abusar.



Hay divertidos bonus, creativos como el que más

A lo largo de los niveles recolectamos una especie de esfera roja llamada "Bonus Jade", dada por los enemigos al ser eliminados. Al recolectar 30 la barra de salud se repone: una ayuda más que imprescindible para los niveles largos.

Como toda buena pretensión de videojuego, tiene que haber alguna especie de BONUS, pues aquí los hay también; para ello debes encontrar unas campanillas escondidas dentro de los niveles. Lo mejor es que son retos muy creativos, como golpear peces que saltan de una cascada, otro al estilo ***Arkanoid*** (pero en este tienes que golpear la bola para evitar que destruya los cuadros), etcétera. Al final de cada bonus obtienes ***Score*** que puedes canjear por continues, curas, o recargas para los movimientos especiales. Por dicha, otro juego que aprovecha el SCORE.



Nada que envidiar a ***Goku*** y su nube voladora

En conclusión, este juego te cambia 10 aventuras por 4, pero 4 muy buenas, donde el humor y la creatividad no son redundantes, sino que se cohesionan con el **Kung Fu** nada serio de **Jackie Chan** de modo ejemplar. Y eso te engancha porque te engancha.

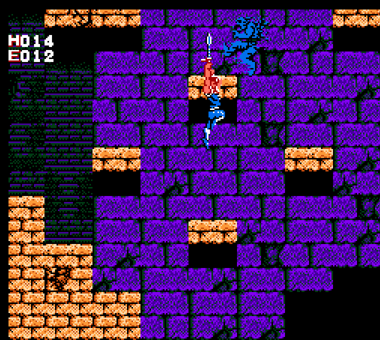


Bajo la lupa



Por: Tygrus

Strider es un viejo juego *Hack and Slash* para **NES** (género del que se me ocurren pocos), el cual alcanzaría renombre en una consola de la competencia (Sega Genesis / Megadrive), y popularidad en el Arcade **Marvel VS Capcom**. Pero como este es un pasatiempo de **NES**, será mejor que el zapatero vaya a sus zapatos.



Con tu espada "Cypher" podrás picarle la colita a los enemigos.

Para empezar, Strider no es un nombre propio, sino una clase de ninja. Esta aventura es sobre tres de ellos: Sheena, Kain, e Hiryu, este último, el protagonista (a quien manejaremos), y algunos secuaces segundones.

Los Striders, poseedores de grandes cualidades y talentos son, por principio de cuentas, agentes secretos al servicio de un organismo gubernamental conocido solo como "la empresa". Sucede que el sindicato (primera observación: ¿tienen sindicato?) ha estado trabajando en un arma extremadamente peligrosa, llamada **Zain**. Esta especie de bio-tecnológia puede alterar la mente de aquellos en quien es usada. Se sospecha que Kain (un strider) tiene sus queveres con el mal uso de este juguete, así que Hiryu es instruido para... matarlo.

En el trayecto, Kain se enfrenta a Hiryu, Hiryu gana (sino aquí se terminaría el cuento), pero solo lo toma prisionero, dejándolo a cargo de Sheena, en tanto investiga cierta información que ha caído en sus manos (literalmente del cielo).

Es en una de esas búsquedas que Hiryu es advertido acerca de que Matic, líder de los Striders, es traidor a la causa, Kain ha escapado (había sido alterado por Zain), y Sheena muere. Así pues, Strider debe evitar la diseminación de las máquinas Zain, y la destrucción de la terminal primaria: Yugdesiral. Y de paso vengarse.



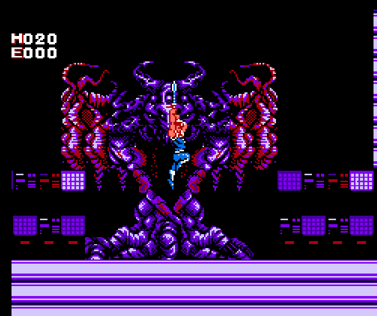
Si algo no entiendes de la historia, puedes regresar a la base, y ahí escrutar tus super tecnológicos floppys 5 1/4"

Bien, ya puestos en contexto, esto es lo que ofrece el juego:

Búsqueda: se requiere de tu espíritu explorador, pues deberás colectar llaves y talentos que te permitirán accesar a áreas donde antes no podías. Talentos como el caminar sobre el agua, o hacer una útil barrida para los lugares estrechos.

El menú parece complicado... y de cierto modo lo es, siendo que los items se usan casi en automático

Desarrollo de la perseverancia: de pronto te puedes atorar en ciertos lugares, así que no dudes en usar alguno de los comandos accesibles con el botón select, y digo perseverar porque el menú no es tan instantáneo



Este, que se parece al árbol de la noche triste, es Yugdesiral: la maquilación final

como en Megaman, por ejemplo. En este mismo apartado conviene decir que Strider Hiryu puede hacer un rebote en pared, pero no es tan amigable como blandir la cypher.

Geografía: El recorrido se lleva a cabo por varios países del mundo, el más citado es **Kazakh** (sorry, pero si apenas conozco mi pueblo, no ubico donde está esta región -Asia, al parecer-), donde deberás volver más de una ocasión a abrir las áreas que están numeradas.

Passwords: Algo complicado escribirlos, pero si te ahorra parte del trabajo pues ya está.

El que un juego lleve puestas las palabras "acción y aventuras" (y que se complemente con una emocionante carátula) lo compromete a mucho, y en este caso puedo decir que defrauda: cuando Strider da un salto vertical pegado a la pared pareciera que algo lo detiene. ¿Qué decir de los jefes?, en realidad son intento de subjefes, y mejor los pasamos sin ver. La dificultad no es muy alta, pero seguro a más de uno le molestarán esas áreas donde vas dando saltos de base en base, y si caes hay que repetir el trayecto; no se diga elegir un ducto erróneo que te regresa al inicio.

Siendo afecto a los juegos de mucha fluidez en sus personajes, quede incompleto con Strider. Aquí no se desmiente a nadie, pero un 6/10 creo que servirá para ilustrar mi sentir.

Mighty Final Fight T.M.

Bajo la lupa

Por: Tygrus



El año 1993 tuvo grandes cosas para recordar: pese a que la consola **NES** estaba cavando su tumba, algunas compañías osaban darle choques eléctricos con uno que otro juego, que aunque escasos, nótese la calidad: se tuvo a las **TMNT: Tournament Fighters** de **Konami**, y al fabuloso: **Mighty Final Fight**, de **Capcom**.



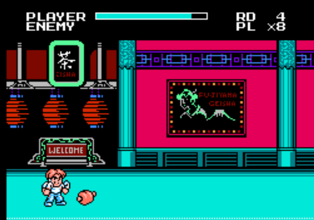
I CAN'T BELIEVE
THAT I'VE ACTUALLY
FALLEN IN LOVE

Dulce amor, me rompes el corazón

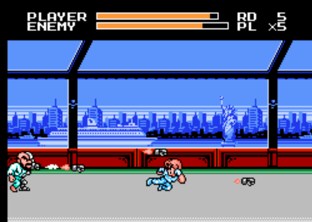
Esto no quiere decir que fueran a probar por espinosos senderos nunca hollados por el hombre, **Konami**, por ejemplo, uso el género de peleas que tantos adeptos ganaba en los emporios Arcade, para el título referido. **Capcom**, según su albedrío, quiso hacer algo como el mítico **River City Ransom**, aunque menos complicado en su desarrollo, pero con ese acabado ejemplo de la expresividad que no tiene precio en un sistema que pixela, denta, y tiene que exagerar a los personajes para darnos una aproximación a la comicidad que la compañía busca transmitir.

El resultado, si se duda que fue bueno, puede comprobarse con otro juego a *posteriori*: ***Super Gem Fighter Mini Mix*** (o ***Pocket Fighter*** como se le conoce en Japón). Bien, ya es hora de meternos en el rol del juego.

Puesto que has de saber la historia para comenzar por ahí a degustar la comicidad de este, es la siguiente: **Jessica**, la hija de **Haggar** (**Mayor** de la Ciudad) y prometida de **Cody**, es como un sol resplandeciente en la sucia, lóbrega, y algo perfida **Metro City**: necesaria para que la gente tenga la fuerza suficiente para seguir existiendo en este nido de urracas. Detrás de los enormes cristales de un rascacielos, el jefe de la banda **Mad Gear** siente punzar su corazón de amor por el desbordante destello de **Jessica**, así que la toma prestada para que ilumine los rincones más apartados de su propio museo de la vergüenza.



Cody y Mad Gear se van a comer un pollito (y no se llama Jessica)



Let us begin... our Final Fight!

Cuando **Haggar** se entera (por teléfono) de que **Jessica** ha sido raptada, no puede evitar distraer a **Cody**, quien practicando con un costal de golpeo recibe tremendo golpetón en la entrepierna. ¡¿Qué le hiciste a mi hija Cody?! (exclama el gigantón), -Nada, fue **Mad Gear** (Ayy! **Cody**, te va a crecer la nariz). **Haggar** pide la opinión de **Guy**, quien valientemente le dice que no hay tiempo que perder (aunque muy en sus adentros espera el momento propicio para hacerle calzón chino a **Cody**).

El juego se desarrolla en 5 escenarios donde **Haggar** debió cumplir sus promesas de campaña (cuando era candidato a **Mayor**): *los arrabales*, donde será necesario comer comida tirada; *las márgenes del río*, para ir a recuperar el estómago que perdiste en *los arrabales*; *la bahía*, donde recordarás la luna de miel de la cual nació **Jessica**... ¡**Jessica**!, hay que ir a rescatarla; *el viejo pueblo*, donde se juntan los viejos peleadores (de ahí su nombre) para presumir músculo, y sus propiedades anabólicas; y finalmente *la fábrica*, bonito sitio de progreso que no debe faltar en videojuego alguno.

Como el juego está basado en los personajes del *Beat ´em Up* **Final Fight**, hay caras conocidas, como las de los jefes:



El Mayor Haggar sabe como meter a esta escoria en cintura

Trasher, el Samurái **Sodom** (con una espadita, y una bocota), o el fiero luchador **Abigail**, quienes volverán por más medicina en más de una ocasión. La intención del juego queda clara: pelea callejera semi *deformed*, con musiquita rica que te dice a todo momento que esto no tiene nada de serio (luego del drama sería creíble que buenos y malos juegen trompo), y sobre todo, detalles nimios que curvarán tu sonrisa, teniendo cierto campo de decisión en, por ejemplo, si quieres unirte a la ganga **Mad Gear**, o si querías servirles por la bonita eternidad.

La suerte de patadas, puñetazos y brincos, viene complementada con ataques especiales que podrás realizar conforme a alguno de los 3 niveles que poseas, todos con la simpatía de estos chiquitos pero picosos personajes.

El reto del juego no es muy alto, y eso está bien, pues su propuesta es un bien merecido estampido de duelo a la consola, con la idea clara sonando en la mente de que, en algún momento del rendereado futuro, volverás por este jocoso recuerdo.

CAPCOM CLASSICS MINI MIX

Hará 2 años que CAPCOM vendió un juego de GBA que recopilaba tres de sus joyas: **Bionic Commando**, **Strider**, y **Mighty Final Fight**.
El juego, como era de esperarse, se agotó en poco tiempo.



CAPCOM®

Para tu Super Nintendo Entertainment System

El Trío de *trespasantes* de **Metro City**, encabeza la pelea definitiva contra la ganga **Mad Gear**

Únete al club junto al Mayor **Haggar**, **Cody**, **Guy**, y un selecto grupo de peleadores, en esta gesta urbana de alto ritmo cardiaco



THE NINJAWARRIORS



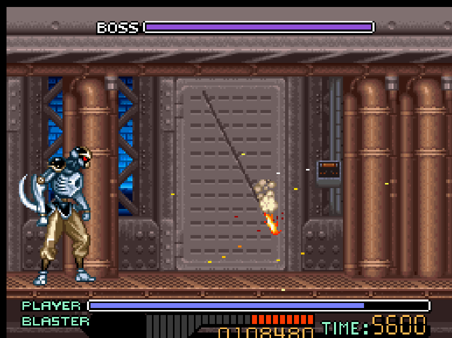
Cuando uno ve en acción a los **Ninjawarriors**, un pensamiento reflejo dice: **CAPCOM**. Y es que pareciera que juegos Arcade como **Final Fight**, **The Punisher**, **Captain Commando**, y otros así, marcaron a una época con el signo de peleadores callejeros, huella difícil de borrar (quién querría borrarlo, ciertamente).



Aunque máquinas, estos ninjas no le piden nada al talento marcial humano

El caso es que este título no es de **CAPCOM**, sino de **Taito**, con autoría en su desarrollo (y traslado Arcade) de **Natsume**.

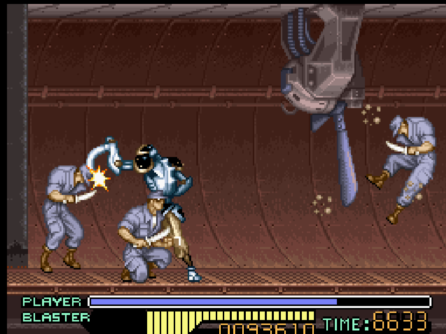
Antes de adelantarme a la trama y propuesta del juego, los invito a probar el juego Arcade del mismo nombre: un trabajo mediocre, permitan me sincere. Esta referencia es mala cuando nos presentan la versión de **SNES**; pero si pensamos un poco y recordamos que en la super consola este género es respetable, uno debe animarse a darle el intento.



"It´s Johny"

Algunos le llaman secuela, luego de que el traslado Arcade viera la luz en sistemas caseros como TG-16, Amiga, ZX Spectrum, Commodore 64, entre poquitos otros más (ninguno de Nintendo), y que para **SNES** llegara con un frescor renovado y palpable de la medianamente aceptada tragamonedas (y que en la versión de Super Famicom ostentara la palabra clave "AGAIN").

Como esos detalles no son de mayor trascendencia para el juego (y afortunadamente no inciden en su desempeño), continuemos con el vistazo.



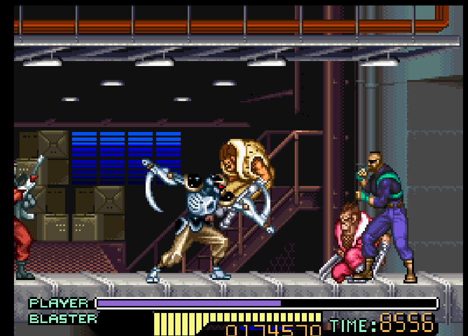
Luces, cámara y ¡Acción!

El juego cuenta con dos niveles de dificultad que no afectan el desenlace, pero para un deleite al estilo **Streets of Rage 2,** la opción "Hard" es el catalizador idóneo de lo que los programadores (imagino) quisieron ofrecer.

El juego es para un jugador, donde se asume el rol de uno de tres ninjas robot, pero escucha esto, el trabajo de imitación de peleadores ninja reales es excelente, no solo por el estilo, la indumentaria, y la agilidad que muestran, sino también porque enseñándolo no pierden su toque cyborg, como cuchillas retráctiles, pausa lógica entre movimientos de mucha fuerza e inercia, y terceros detalles con que los creadores los han impregnado (ojos rojos, niveles de sobrecarga, soniditos, etcétera), sin descuidar (por ejemplo) el cabello de la chica, el polvo que se levanta cuando patinan los pies, o los pliegues de ropaje.

La música es decente dentro de lo que cabe, algo notable para algunos, pero que se queda en eso: el punto a debatirse en una sobremesa.

El modo de juego es side scroll, sin avance sobre planos como en los primeros juegos de CAPCOM que cité. Esto obedece al propósito de utilizar las coordenadas norte y sur del control para agregar más movimientos a los ninjas, no queriendo decir con ello que se excluyen las tácticas evasivas, pues sí las hay a su modo, aunque no sea la idea primordial de un juego de golpes y patadas.



Cimitarras, guadañas, e incitante escarceo, en un juego con mucho filo "permasharp tripple duty"

Una vez que sabemos el género de juego, toca hablar de los personajes, y sus motivos para empuñar armas.

NINJA: es el guerrero más pesado del juego. Yo diría que es para expertos, pues no puedes escapar con soltura (ya no con estilo) de los enemigos inmediatos. No le veo mucha ventaja en tener fuerza bruta, pues no se equipara con las ventajas, en este sentido, de los otros dos ninjas.





Bajo la lupa

Por: Tygrus

KUNOICHI: Ella es la ninja promedio del juego, pero cuidado, decir "promedio" es peligroso, pues se piensa que es la que hace "de todo"; no, quiero decir que puede armar un buen juego aéreo, aunque el alcance de sus cuchillas (kunais) es limitado. La recomiendo para un jugador intermedio, y eso es como dejar que el juego tome ventaja sobre tí. Eso sí, es espectacular verla volar por el aire o usar sus armas con presteza. Aún siendo robot es tan letal como el toque de *curaré*, así que vale apostarle un rato.



Flexible y escurridiza, así es Kunoichi. Adivinen ¿dónde quedó la bolita?

KAMAITACHI: El que recomiendo para comenzar a jugar. **Kamaitachi** es el más ágil (si ese adjetivo se puede emplear en un robot), y tiene armas retráctiles que le dan gran alcance. A diferencia de **Ninja** y **Kunoichi** no puede ejecutar agarres tan fácilmente, pero de algunos saltos se puede poner en la retaguardia del peligro, por ejemplo, a espaldas de esos molestos robots blindados. Es el que mejores poses tiene, incluido un *screw attack* tipo **Samus Aaran**.



Para las pullas sexistas: solo en la versión japonesa aparecen sexys mujeres portando sables de macho

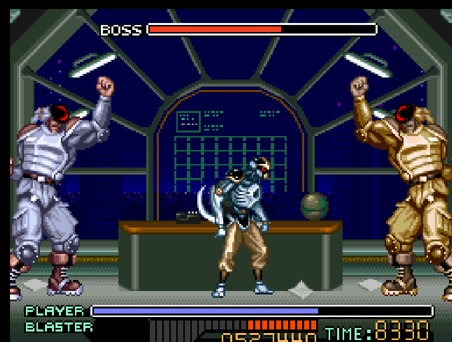
Además de sus ataques y llaves especiales, los ninjas pueden realizar una explosión de pantalla cuando su nivel de "blaster" está lleno. Este indicador se llena con el tiempo, pero se vacía si eres golpeado con enjundia.



"Ninja" es 10 veces más pesado que sus compañeros. Imagina las zancadillas de este bulldozer

La historia versa sobre un mundo gobernado por un tirano llamado **Banglar**, mientras que en los cimientos de esa utopía, vive un grupo de oposición lidereados por un tal "Mulk". Él se ha centrado en la creación de 3 androides ninja para "matar" (gulp) a **Banglar**, pero más temprano que tarde **Banglar** descubre el plan, y es cuando se arma el tinglado. Los robots, aún sin estar completados, son la única fuerza de élite de este consagrado grupo de vividores de alcantarilla, ni hablar, así es esto del heroísmo, y vérselas contra poderosos arietes de chorrocientos mil caballos de fuerza es parte de su lerda programación.

El juego japonés no presenta muchos cambios, los más notables son la inclusión de otras kunoichis, o mujeres ninja con sus espadotas (como los fetiches las sueñan), y la presencia de una sangre verde al estocar soldados (sigo sin entender la regla de la censura por la cual la sangre es más



"La capacidad siempre debe superar a la comprensión"

tapada en Oriente, pero como mofa no la prescinden en sus videojuegos); también es de hacer notar algunos cambios de escenario: en la versión japonesa los ninjas dan tremendos saltos entre niveles, en las otras versiones solo se obscurece la pantalla.

El juego se discute en 8 niveles, con una limitada y pobre variedad de objetivos (se trata de golpear, no de hacer urbanismo), con escenarios lustrosos y sedantes. A los jefes les queda un poco guango el molde de estupendos, más no dejan de tener sus poses, ruiditos, carisma, y hasta su *gento* y simulación camaleónica bien trabajados, presentando un buen reto en su conjunto (aunque te obsequien continues ilimitados).

The Ninja Warriors no lisonjea con pollos rostizados por el camino: es en sí mismo un *plat du jour* para los colegas que gustan de las peleas callejeras bien armadas.

SOUND TEST

Durante la presentación oprime y mantén los botones **L** y **R**, y enseguida oprime **START**.



HAGANE™

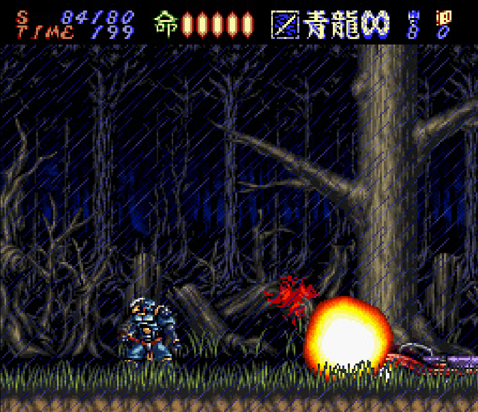
Se me vienen a la mente dignos juegos de shinobis legendarios no solo estéticamente bien hechos, más bien, entregados a nosotros con un magnífico control: Shadow Dancer (Arcade), Shinobi (Genesis/Megadrive), Ninja Gaiden/Shadow Warriors (NES), y Ninja Five-O/Ninja Cop (GBA).



Aún los subjefes están ingeridos con algo de ese ímpetu Samurái

Hagane, pese a no ser tan conocido como alguno de esos títulos, está indisolublemente unido al factor diversión que esos juegos ostentaban. De eso quiero hablar.

El juego contiene 5 stages, cada uno de los cuales viene dividido en subniveles, dando así una gran variedad de escenarios (algunos cortos), todos ellos a la manera y usanza de los últimos días de la humanidad, en un aparente e inevitable cataclismo.



Si cambiásemos los Kanjis por un alfabeto de rayitas, no habría duda: este juego debió llamarse "PREDATOR"



El despliegue de destellos, y su contraste con grises y rojos, provoca una agradable opresión

Quiero recalcar que toda esa orientación a los colores turbulentos se complementa con los estallidos de las máquinas, y aún con la sangre de algunos enemigos.

Aunque cada uno de los Stages va precedido por un título que arma algo como una trama, habrá que recurrir al manual para saber por qué tanta violencia: **Hagane** es el único sobreviviente del clan *Fuuma*, luego de que el clan *Koma* los atacara y aniquilara, con la intención de robar el Santo Grial para sus maléficos propósitos (de nueva cuenta, los detalles quedan para la imaginación); no obstante haber vivido para contarlo, **Hagane** se encuentra severamente herido (su cuerpo esta destrozado, solo su cerebro vive). Afortunadamente, un hombre llamado *Momochi*, lo vuelve a la vida gracias



a las maravillas de la tecnología.

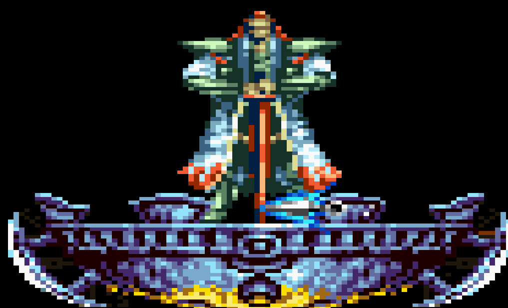
Profesando la magia negra y las artes del ninja, y poseyendo fuerza, velocidad y poder cyborg, **Hagane** deberá destruir la armada del clan *Koma*, cuyos miembros no solo poseen la expertez del héroe, también el poder de la tecnología para transformarse en increíbles máquinas del triple de su talla.

En cuanto a recorridos, en uno de ellos **Hagane** se sube a una especie de patineta antigravedad, y con ella surca los cielos para ir al encuentro de Jasei-Jyu, un hombre lobo mitológico. Y es que no todo en este juego es tecnología, te las habrás de ver con gigantescas nauyacas, algo como una tortuga mutante, y los molestos vampiros.

En otros niveles, el scroll te come velozmente, **Hagane** corre a toda



No sé si esto es un gusano o un petate "atrapa novias", pero el efecto de "arrugamiento" es iperfecto!



Bajo la lupa



Por: Tygrus

marcha evadiendo abismos, trampas y los constantes enemigos que quieren hacernos caer. También hay otros niveles presurosos donde prensas con picos del largo de la pantalla quieren lastimar al protagonista hasta matarlo.

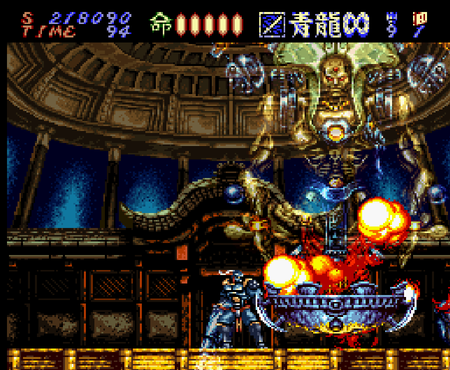


Seguimos con la metáfora: un cielo agitado, y delicados pétalos metamorfeando al jefe

No obstante estas dificultades, el juego no presenta gran reto (con todo y las cansinas secciones de escalada precisa, que si fallas, habrá que repetir), excepto el último Stage, cuyo jefe final (una especie de misil viviente) debes vencer antes de que destruya la base (y creo que el mundo).

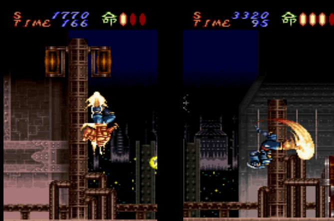
Y profundizo en los Stages porque son lo más atractivo a primera vista, que si bien el juego gasta 16mb, también supieron aprovecharlo para meterle una amplia variedad de movimientos, técnicas, y especiales; de lo que ahora toca hablar.

La ***Katana*** es el arma principal del héroe, pero además, cuenta con otras tres armas: veloces y efectivos dardos ***Kunai***, su fiel cadena ***Kusarigama*** para ataques

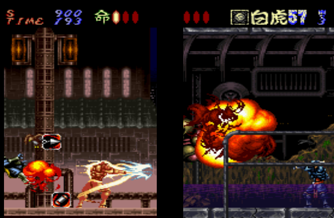


Los jefes también han descubierto la simbiosis tecnológica, y son grandes como ego

que atraviesan paredes y le ayudan a colgarse por los techos, y las efectivas bombas. Sumémosle a ello más de 10 movimientos del personaje, algunos con formas de dragón, otros realizados a partir de las ágiles volteaaretas que puede dar con los botones L y R, o la barrida. Y para completar, **Hagane** puede realizar un super ataque especial que cubre la pantalla.







Hagane es un estuche cyborg de monerías



El misil del Armageddon se llama AMANO-IKAZUCHI, y es el nada fácil jefe final

La variedad de detalles no solo se aprecian en las metamorfosis de los jefes, también podemos verlo en algunas luces de layerings, un subjefe al que se le rasgan las vestiduras, las onomatopeyas inentendibles, el nombre de los jefes, y en general, un buen trabajo de soniditos y efectos flamígeros.

El juego consigue cosas buenas, por ejemplo, es un reto a tí mismo para dominar las técnicas del protagonista, en vista y compensación a que los enemigos no le sirven ni para el primer sablazo.

No sé como acabar este comentario, pues siendo un juego ungido con buena estrella, la facilidad me sigue pareciendo lo más estorboso; quizás aquí tú deberías levantarle la veda, y jugarlo sin prejuicio: estoy seguro que el rejuego alcanzará hasta que lo domines a la perfección. Luego de eso, quizás quieras pasar a algo más retador, para en un tiempo a futuro repetir con **Hagane**.



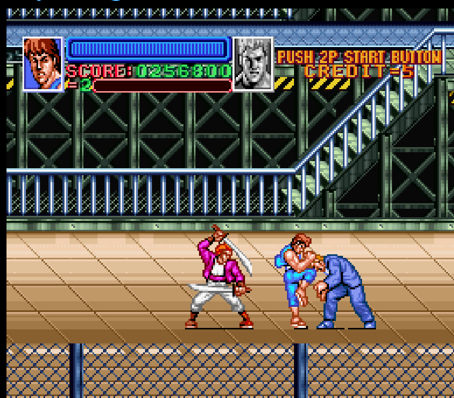
Super 双截龍 DOUBLE DRAGON

Bajo la Lupa



Por: Tygrus

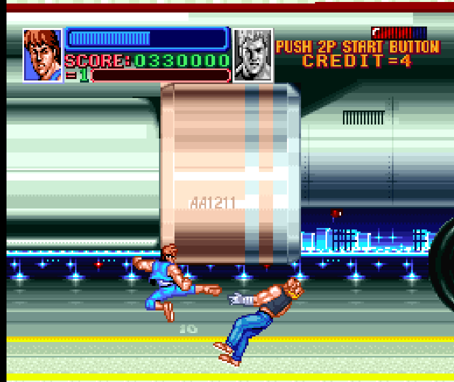
Hacer una esperada (y deseada) secuela, queriendo volver a las raíces con los toques "reloaded" de una innovadora consola, no siempre es un logro que engrana como debe ser.



Este es el Double Dragon: aquel que no olvida el combo jalón de greña con rodillazo al rostro

Como fan de la saga **Double Dragon** no es fácil decir esto, pero para ello lo pongo bajo la lupa, pues tampoco quiero menospreciar los detalles que lo hacen bueno.

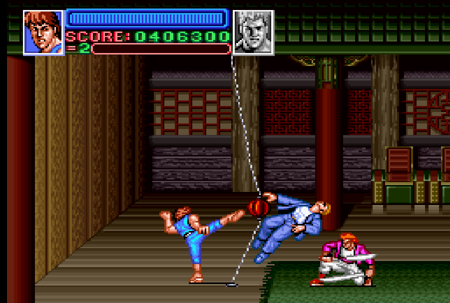
De entrada, este juego copia algo visto en el **Double Dragon** Arcade: su velocidad abajo de lo normal. Eso funcionaba antaño, pero para los noventa, la rapidez para tirar golpes, y reaccionar a un mar de jabs, era requisito indispensable. **Billy** y **Jimmy** retoman los agarres y lanzamientos apoyándose en el hombro, y agregan otros movimientos a su repertorio, como la patada hacia atrás cuando tienes sujetado a un pandillero, los remates, y otra serie de golpes que se activan cuando el (nuevo) nivel de coraje esta al tope (este nivel se llena manteniendo presionado el botón **L** o **R**). Si dicho contador se llena,



Hombre blanco nunca olvida, mucho menos si se trata de faldas

Billy o **Jimmy** se enfurecerán y podrán tirar fuertes golpes y patadas, aunque aún enojados lucen pasivos, ya no con ese toque impresivo de "caradura" de entregas pasadas. Hay que agregar que cuando lanzas patadas voladoras se siente que los personajes flotan, desdeñable si consideramos que hasta abren las manos de modo inocente, como queriendo abrazar una muela (o sea una nube).

Los jefes son pasables (con técnicas bien diseñadas), aunque peleando muy limpio para ser los malos, y es que difícilmente sobrepasarían a la cuadrilla ***Mad Gear*** de **Final Fight**; otro sería el resultado si viésemos a manadas de fortachones y veloces **Abobo Zombie** pegándose parches anabólicos, esteroides o "slappers", para intentar partirle la cara a nuestros peleadores sin misericordia alguna. Pero ya soy yo el que se está volando.



Atento a la física: si todo lo que sube baja, todo lo que va a la derecha volverá a izquierda

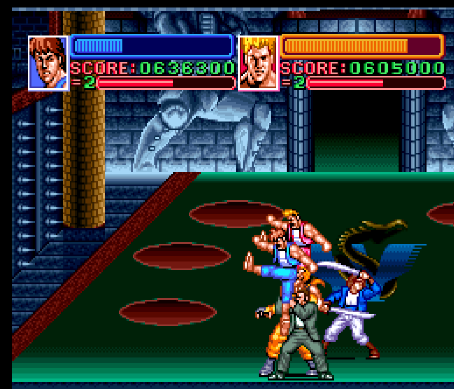
Es asombroso lo que el mundo puede cambiar en tiempo "**Tradewest**" (pocos años atrás hubo un cataclismo, y ahora hasta un lujoso casino hay), y ni tardo ni perezoso, ahora un sujeto peleonero llamado **Duke**, y sus "jevis", caifanes y banda de canchanchanes, han llegado a imponer su orden con desorden, secuestrando a la detective **Marian**. **Billy** y **Jimmy** han de ir a los suburbios chinos, a las Vegas, a un aeropuerto, y a otros "interesantes" sitios, para finalmente vérselas en casa de **Duke**.

Seguro te preguntas por los dos movimientos más representativos de los dragones: el codazo... que quedo excluido, y la ***Cyclone Spin Kick***... esta si se puede ejecutar, solo que ahora se activa con la barra de enojo, al sobrepasar la mitad de ella; y aunque ahora avanzas (tipo ***Tatsu Maki Sempu Kyaku***), esto la echo a perder, pues ya no hace el todo-comprensivo chicoteo que te libra del peligro.

Así pues, dado el nepotismo entre los **Lee**, se rescataron algunas cosas buenas: los escenarios lucen amplios, ad-hoc a la trama, y algunos de ellos con objetos y armas para seguir armando bulla callejera como es debido. La música es excelsa, incluyendo el tema clásico del **Double Dragon** remasterizado, y se nota desde las Vegas (no hay que ir allá, solo jugar el primer nivel). Mención especial al formato japonés, que incluye una pista adicional.

Exigiendo de la saga casi un himno al ***beat ´em up***, no posee (para empezar) los elementos introductorios para atraparte (no hay grandes diálogos, viñetas, o displays, solo se limita a simples textos), pero no lo culpo: un análisis a su programación reveló que sí contaba con estos elementos, prescindidos por cuestiones de tiempo (¡maldición!). En cuanto al *gameplay*, es la velocidad lo que no te permite sacar el sentimiento cuatrero a tiempo, así que solo la salvarás si sabes armar jugadas bonitas, y eres paciente.

Así pues, Super **Double Dragon** se aventura en lo licencioso, aunque por un lado tiene tirones hacia los defectos pasados de las versiones arcade, y tirones hacia un futuro presuntuoso al que no puede llegar dignamente. Jugarlo a una doble velocidad corrige la mayoría de estos fallos (lástima que el juego no lo permite por sí mismo), aunque solo lo podremos hacer con la ortodoxia (vía emulación) que siempre buscamos en el comportamiento de los hermanos **Lee**. Algo es algo.



Para todos hay ciclón revolvente, pida el suyo para llevar

MORTAL KOMBAT II

Bajo la lupa



Por: Tygrus

Dado que el videojuego es el valor agregado más significativo de una consola, **Mortal Kombat II** es parte importante de la brecha más visible que separa al **NES** del **Super Sistema**.

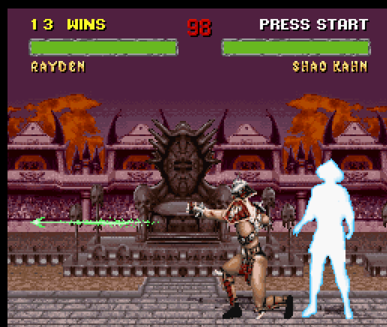


<<Amiguis Amiguis>>

Yo no había visto tanta violencia gráfica desde que ***Spawn*** desolló a ***Chapel***, y aún así, la serie **Mortal Kombat** me pareció excesiva; aunque por más contenido mutilante y visceral que tenga, seguirá presentando algo, casi subliminal, que le perdone (a los ojos del **ESRB**) su sanguinario estilo. Así como su indiscriminada venta al público.

El juego no es apto para menores de edad (sabido desde la primera parte), mas el haber sido permitido en el pasado (con ligeros cambios aquí y allá del Arcade), fue en un tiempo record que la segunda parte (más violenta aún) resultó ser, a esos mismos ojos gazmoños, casi como un salto natural a lo que ofrecía, es decir: permisible para un público casi de niños, aunque tuviera el "parental advisory".

Esto quiere decir que esta segunda entrega llegó, directo de los Arcades, con las decapitaciones, los acuchillamientos, las rebanadas, y todos los salpicones de sangre (todavía demasiado cohesionada) en sus auténticos colores y formas.



¿Podrán los dioses zanjar sus diferencias en este torneo de MK?

Al momento que tocas el control, y te metes a la pelea en alguno de sus lúcidos, sórdidos y/o surrealistas escenarios, te das cuenta de que es un título escamoteado en sus movimientos (comparado con su eterno rival en turno: ***Street Fighter II: Turbo***) pero a la vez magnificado en su concepto, pues el sistema de *combos* y *jugles* se mejoró, derivado de la refinada movilidad (que había estado mermada, en parte, por sus personajes digitalizados, para mayor realismo).

La pasada plantilla de peleadores sigue presente, con la exclusión de **Sonya** y **Kano**, quienes quedaron esclavizados, y los podemos ver en el coliseo de **Shao Kahn** (apenas si reniegan de su destino).

Shang Tsung vuelve a la guerra, luego de que su pleitesía fuese pisoteada y de que se le otorgase una segunda oportunidad por el Lord del Outworld: **Shao Kahn**, manteniendo su talento para mimetizar a cualquier peleador (incluyendo al propio monstruo de 4 brazos: **Kintaro**, con quien puede hacer un rompimiento de torso en un ***Fatality***).



Lo que antes era lodo, ahora es san... san... ¡SANGRE!

El sirviente **Reptil** también estará presente, con toda su acidez estomacal. Se introduce una tercia de *Femmes Fatales*: **Kitana**, **Mileena**, y **Jade**, ágiles y diestras en el uso de filosos abanicos, sais, y bo, respectivamente. El bronceado **Jax** va al rescate de **Sonya**, con sus brutales quebradoras y ondas de choque. El legendario **Kung Lao**, descendiente de otro legendario **Kung Lao** también entra a poner orden en el torneo mortal, y finalmente el mutante **Baraka**, poseedor de unas filosas cuchillas de antebrazo, complementa la foto familiar, al lado de los ya conocidos **Sub-Zero**, **Liu Kang**, **Johny Cage**, **Rayden**, y los elusivos Dan Forden (**Toasty**), **Smoke**, y **Noob Saibot**.

Para hacernos ver que el kombate es de a deveras, estos perturbados peleadores harán varias clases de movimientos finales (ahora incrementados): dos *fatalidades* por personaje, un "friendship", un "babality", y hasta algunas fatalidades más en escenarios como el Pit, el Pit 2, etcétera, todo entremezclado con un naciente idiolecto (hecho moda) que comienza con letra "K".

Para muchos, esta secuela es la mejor de todas, antes de que el Outworld se volviera una figura dimensional de muchísimas caras, futuras, pasadas, y metamorfeadas a fuerza de punzón y martillo (y necesidades de dinero), figura que lejos de oclusionar el kombate por la vida, destapó una botella con humeantes diablillos de todos colores, con peleadores luchando a muerte por venganzas, potestades, y vida (o la misma muerte, dependiendo el lado del espejo de donde se mire).

Contrario a juegos de pelea donde memorizas el comportamiento del contrario para saber como contrarrestar sus ataques, aquí hay una base de peleadores muy lineales, algo distintos entre sí, pero que si juegas contra el chapucero CPU no te sorprenda que no puedas tirarlo (llega a hacerte precisos e increíbles agarres antes de que lo barras), además de que estos peleadores, inoculados con la IA del Arcade, se comportan así: vences a uno fácilmente, pero el siguiente se pone muy vivo y tiene un comando contraofensivo para cada ataque que le hagas, pierdes, continúas, y ahora se hace tonto para que lo venzas fácilmente, repitiéndose el patrón *jusqu´à la fin*, *jusqu´à la mort*.

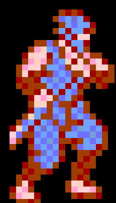
Midway, no teniendo un as bajo el puño, utiliza el viejo 4 de espadas: la controversia. Le dio buen resultado, siendo expertos en ello desde años atrás (**Total Carnage**, **N.A.R.C.**, **Smash TV**), en un título, que basado en la moda "Fighting", no solo viene a proponer algo que seguro muchos soñaron, sino que puede resultar divertido para mentes comportadas. Amplio criterio, recuerda, y diviértete haciendo torneos con tus amigos, para así dejarse de innecesarios flagelos.



Los personajes secretos no podían faltar... aún y cuando la Santa Inquisición los haya emparedado

Deja Vu

Esto es Déjà Vu, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros videojuegos de NES.



Todos tenemos en la mente el concepto o por lo menos la idea de lo que es un ***Ninja***: un individuo con un traje negro cubierto de pies a cabeza, con un arsenal de primera que incluye: espadas, shurikens, tonjas, chacos, y las ya famosas bombas de humo; experto en artes marciales, letal y decidido a morir si lo amerita la causa y/o misión, y generalmente asociado a un culto de iniciados con fines nada humanitarios...

Sombras en la obscuridad

Aunque al Ninja se le conoce popularmente por su traje negro, no era el único que usaba, de hecho, este color se utilizaba en contadas misiones nocturnas.

Los colores de su vestimenta obedecían al tipo de misión que iba a realizar, y al entorno en el cual se iba a camuflar, por ejemplo, verde para plantar árboles, no es cierto, para escabullirse en los bosques, blanco para las campañas en el invierno, etc. El "*Dogi*" (vestimenta) más importante era de color rojo, y lo portaba un Ninja tan hábil y experimentado que no necesitaba esconderse.

La mujer ninja es llamada *Kunoichi*; estas niñas utilizaban armas de asta (como la *Naginata* o *Lajatang*), arcos (como el *Hankyu*) y ballestas (como el *Cho-ku-no*), aunque con mayor frecuencia usaban armas pequeñas (como el *Wakizashi*, los *Kama*, cerbatanas, shurikens, o dagas *kunai*), o los *chakos*.

Históricamente, el ninja mas famoso es **Hattori Hanzo Misashige** ("Demonio Hanzo"), del clan **Iga** (presta atención a tus videojuegos: se llega a hablar de este clan). Si has visto la película **Kill Bill**, es probable que recuerdes que el maestro que templa las *katanas* es llamado **Hattori Hanzo**, en alusión a este personaje, e igual pasa con ese ninja *Hanzo* de **Samurái Shodown**.

Ninjas… y mutantes

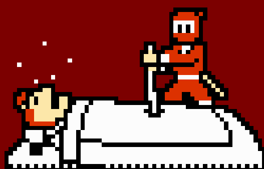


Un mutágeno se coló por las alcantarillas, dotando a unas célibes y septicémicas tortugas de entendimiento, algo de pudor, y deseos de profesar las artes marciales.

Su *Sensei*, una rata de alcantarilla, habrá de guiarlos por el camino del guerrero, en contra de **Oroku Saki**, y una ubre de vaca llamada **Krang**. Esta es la historia de las ***Tortugas Ninja***, 4 valientes tortugas que entre patinetas, pizza, un desmedido amor por la televisión, y cero libido por una canaria reportera, llegaron para mostrarnos que los problemas de obesidad por comida chatarra son un mito (y que **Bruce Lee** usa dobles). También disponibles para tu (**Super**) **Nintendo Entertainment System**.

Ninjas... ¿qué saben de honor?

Si has leído el **DJV** de los ***Samuráis***, sabrás entonces que algunos de ellos, al morir su amo, podían dejar de lado las virtudes del ***Bushido***, y convertirse en ***Ronins*** o **Ninjas**.



El ninja (ya despojado de propósitos elevados) es un combatiente seguro, frío de cabeza, silente, y sobre todo muy ágil en las misiones que tiene ante sí. Sí su propósito es asesinar, se valdrá de lo que esté a su alcance para concretar ese objetivo, sea el factor sorpresa o su inextinguible arsenal de primera. Pero lee lo siguiente.

Los ***Yojimbo***, o ninjas mercenarios, son más asociados al ataque furtivo que los ninjas, así que por ende, estos últimos quedan limitados al espionaje, sabotaje, y la actuación tras bambalinas (la razón de sus vestiduras, remember?), aunque siempre estarán prestos a una pelea a muerte si así se requiere.

Esto no quiere decir que todos los ninjas fueron alguna vez **Samuráis** (ni viceversa), algunos de ellos solo eran expertos en algún arte marcial: tipos hábiles y astutos que desarrollaban la furtividad, y aquello de lo que hemos hablado.

Ninjas Kanemitsu



Con la corporación **OCP** al borde de la quiebra, y los robots ***Ed 209*** y ***Cain*** hechos chatarra, ahora, para su tercera entrega, **Robocop** ha de vérselas con unos elusivos Ninjas de la corporación *Kanemitsu*.

Los "Otomo" son ninjas cyborg que pretenden cristalizar el sueño del viejo anciano de **OCP**: la construcción de Ciudad Delta. Eso si Robocop los deja.

¿Seguro que es Robocop VS unos ninjas?... ¿qué sigue... Superman VS Terminator?...

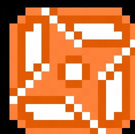
Arsenal y Arte Marcial

Con todo el bagaje marcial de que disponían, los ninjas forjaron el llamado ***ninjutsu***, o "arte del espionaje/escabullimiento", significado y derivativo del vocablo ***Ninja***.

Por otro lado, aunque ya he mencionado el tipo de arsenal preferido por ***Kunoichis***, no quiero dejar olvidada la alineación del ninja.

El ***Ninjato*** es el arma más representativa de un ninja: una especie de ***katana***, aunque más pequeña, algunas veces hecha y legada por un honorable ***Samurái*** o ***Ronin***. Por muy cerca siguen los ***Shurikens*** (estrellas ninja), los que según la televisión parecen inagotables al salir del vientre, cinto, y muñecas del *Dogi*. Otra arma muy usada, en esto de los videojuegos, es la cadena ***Kusarigama***, una especie de punta de lanza unida a una cadena. Algunos solían portar ***Chakos***, o armas cortas, tal y como las *kunoichis*.

Se dice que sus conocimientos eran amplios, y eso significa que también sabían de botánica, de artes místicas y esotéricas, y de algunas otras que no excluían la antomía. Es por ello que también se especializaban en venenos, cubriendo



Ninjas

frecuentemente los dardos de cerbatana (*fuki-yas*) con cicuta, *curaré*, o toxinas varias, algunas de ellas solo sedantes, otras mortales (como la viscosidad de esa *rana dardo* de Sudamérica). Las bombas de humo también se pueden contar entre su repertorio, las cuales eran utilizadas como velo para poder escapar, aunque también se menciona (en algún lado de fuente creíble lo leí) que podían llegar a ser irritantes cual gas pimienta; eso sin contar otro tipo de granadas de orden ofensivo.

Cuando había que hacer escalada o *rappel*, el ninja usaba una especie de guante con garras de acero en las palmas, así como cuerdas con picos (*kanigawa*). El saber la misión le daba la pauta para elegir sus armas.

Y finalmente, no quiero omitir ese talento del que se habla en entrecomillado, y que podemos contar como arma: la invisibilidad. Dado el camuflaje de la vestimenta ninja con el entorno, y el saber (actualmente) que las técnicas de ilusionismo no son magia, pudiéramos pensar que ahí yace la respuesta al por qué se creía que podían desvanecerse en un santiamén.

Ninjas Renegados

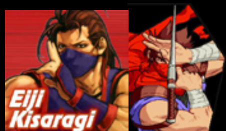


En este asunto de las indumentarias y arsenal Ninja, es común encontrar parecidos en muchísimas formas. No obstante, la similitud entre **Eiji** de **Ryuuko No Ken 2** (**Art of Fighting 2** para **Super Famicom**, que por cierto no salió en el resto del mundo) y **Strider** no pasa desapercibida.

Ambos son ninjas perjuros y apasionados, que por venganza se han vuelto fieros y veloces peleadores en sus entornos.



Hechos como para que MUGEN.



Instintos casi precognitivos, intuición, reflejos veloces, y una determinación sin igual son lo que comúnmente se dice hacen del ***Ninja*** un personaje de temer.

Hoy en día se cree pudieron existir solo como arte marcialistas, pero que el correr de los años los ha cubierto de un velo de misterio y fantasía que corrompió eso que en realidad fueron. Como sea, se agradece que para los videojuegos lleguen con mucho poder, magia, y despiadado carisma.

Striders

"THE STRIDERS"

THEY ARE THE TOUGHEST GROUP OF PEOPLE WHO EXECUTE ACTS SUCH AS INFILTRATION, ABDUCTION, EXPLOSION, INSTIGATION, ETC.

CAPCOM creó su propia historia de **Ninjas**: **Striders**. Tal y como se explica en el título de **NES** que le da nombre, son un grupo de personas especializadas en la infiltración, el secuestro, espionaje, etc. De entre este grupo de **Ninjas**, uno de ellos ha brillado con el correr de los años: **Hiryu**. Lee más de él y los **Striders** en **Bajo La Lupa**.

A un **Ninja** también se le llega a referir como "**Shinobi**", aunque en nuestro contexto de videojuegos esa palabra se use para nombrar al que es heroico, o **Ninja** de grandes cualidades y poder. Bajo esa premisa, **SEGA** nos ofreció un traslado del Arcade ***Shinobi*** para **NES**; un juego sin licencia, pero que para la época estuvo bien. **Shinobi** debía rescatar rehenes, y otros objetivos, siempre de la mano con sus inseparables estrellas.

Las **Ninja Tortugas Adolescentes Mutantes** fueron en su momento un suceso de caricatura del "karate" (la costumbre de llamar así a todo

la KG Bestia

En el juego **Batman** de **NES** aparece un peculiar ninja... y digo peculiar porque se llama **KG Beast**.

La **KG Bestia** (léase así) era un espía ruso aparecido en "Las 10 noches de la bestia", sin relación con el referido.

El recuadro lo permite: en este juego, si excluyéramos a "Joker", no habría una referencia de personajes con la trama de la cinta... ni con sus góticas historias.

aquel que practicara un arte marcial), mezclado con humor gringo: el hecho de ver una rata despertando la moral de cuatro tortugas ninja (con la cabeza tan dura como el caparazón), trascendió al videojuego, con 4 entregas para **NES**: una de aventuras (la primera parte), dos de "échenme montón pa´ que los rebane" (segunda y tercera parte), y una más de torneo de artes marciales (**Tournament Fighters**); así como dos propuestas para **SNES**: **Tournament Fighters** (Pelea), y **TMNT IV** (Beat ´em Up). Estos juegos son, hoy en día, una bonita herencia de estos sistemas.



En **Hagane** de **SNES** no es muy común la incursión de los ninjas, sin embargo, estos aparecen con una buena caracterización: furtivamente, entre las sombras, atacan por sorpresa para luego perderse entre una explosión de humo.

Shadow of the Ninja, **The Last Ninja**, y docenas de títulos más se hacen presentes en nuestros sistemas (te invito a que veas el **TOP**) para brindarnos, con ese pretexto, ágiles y divertidos títulos.

Se les vea del lado del bien, o del lado del mal, es un hecho que son un dínamo del entretenimiento que da coba a lo que tanto ansiamos encontrar en estos sistemas: ratos muy amenos de pelea furtiva, o simple y cautelosa infiltración.

Hasta el próximo ***Déjà Vu***, que podrás encontrarlo a la vuelta de unas cuantas páginas más, y no olvides leer el de los ***Samuráis***, para completar esta bonita experiencia marcial.

Tygrus

Area 404
Juego No Encontrado

快傑ヤンチャ丸3™
対決！ゾウリンゲン

Kaiketsu Yanchamaru 3: Taiketsu! Souringen

Por: Ryumishima44

Ha de ser gozo el que siente un Japonés, cuando al bautizar un juego usan un nombre tan largo cual trabalenguas. Más eso no tiene que ver con el título del que hoy toca hablar, que resulta más fácil de aprender que el hecho de saber pronunciarlo, aunque no por ello es ordinario.

Este juego, creado por **IREM,** forma parte de la saga "***Kaiketsu Yanchamaru***", que solo pudo publicar un juego en el resto del mundo (la primera parte), y que seguro ubicarás por el nombre clave de "***Kid Niki the Radical Ninja***" (el más inferior de la saga por cierto). A pesar de que la primera parte no fuera muy buena que digamos, el segundo y el tercer episodio son geniales. Pero el que lleva todas las de ganar es la tercera parte, por tener los ingredientes más simples con que uno se engancha en unos pocos minutos de juego.

La historia no es nada del otro mundo: salva a la desdichada princesa que ha sido raptada por los malos, ¡espera!, eso no significa que debas oprimir ***start***, goza con el bonito cinema del avioncito de papel, y esa monada de historia que habla por sí sola.

Una vez iniciado el juego vas a notar que el diseño de los escenarios es bastante autista, en algunos casos con semejanza al grandioso ***Super Mario Bros 3***, o a ***Super Mario World***, pero antes de sacar cualquier conclusión errónea te das cuenta de



Si hubiese salido de Japón, su nombre natural sería *Kid Niki 3*

que la diferencia entre dichos juegos es bastante, y aunque la trama sea medio simplona el juego es muy entretenido, demostrando ser uno de los mejores exponentes super dotados de plataformas de última generación en 8 bits (allá por 1993).



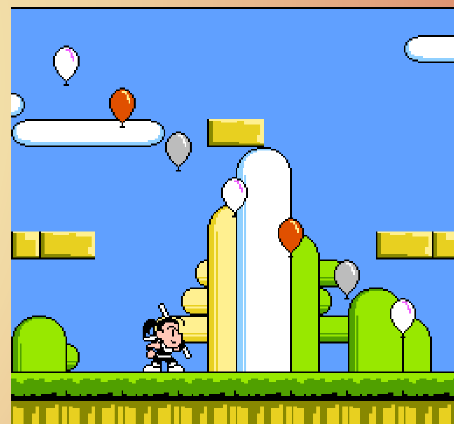
El diseño de los niveles es semejante a algunos de Mario Bros.

La sensación que te dará este juego será la de estar viendo una caricatura que no conoces pero que entretiene, y mucho, pues la simpleza del dibujo y el colorido sólido y tirando a pastel consigue más ese acercamiento que un, por ejemplo, **Tiny Toons** (que no es malo, pero el detalle granulado ocasiona ruido innecesario).

El diseño de los personajes es de estilo ***Chibi Anime***, lo cual les da una apariencia muy expresiva. La música también es muy "pintoresca", en la cual se perciben las obligadas tonadas orientales pero a la vez con toque infantil, lo que cierra muy bien el ciclo de su intención; el único posible problema es que algunos efectos saturan el canal de sonido, pero nada del otro mundo.

El juego está compuesto por 7 niveles de dificultad media-fácil, que quizás no pondrán del todo a prueba tu bien habida habilidad de años, pero que entretienen mucho gracias al cambio constante de acción, pues debemos nadar, subir por unas murallas, remar, entre otros. Al final de cada nivel, como es costumbre en los juegos de este tipo, nos enfrentaremos a un jefe que en realidad no termina por ser complicado, a excepción del último que quizás no te quiera hacer los mandados, pues es un combate que exige mantenerse activo y atento. En fin, un juego corto pero que de seguro te deja con ganas de más.

Como en todo buen juego de plataformas, hay ***bonus***, a los que podremos tener acceso solo si recolectamos 20 ***Ryo*** durante cada nivel (***Ryo*** es una especie de moneda Japonesa antigua, usada en siglos pasados, tiene una forma ovalada con rayas en el centro).



Cuánto ha crecido nuestro muchacho, no obstante le siguen gustando las educativas artes marciales. Y los globos

El ***bonus*** consiste en reventar 3 de 7 globos, hay 3 símbolos: ***Yanchamaru*** (3000 pts. cada uno), la ***Princesa*** (2000 pts.) y un ***Ryo*** (1000 pts.). Si logras sacar 3 símbolos iguales obtienes un premio:

-3 ***Ryo*** te dan una vida.

-3 ***Princesas*** te dan una armadura roja (muy chula), que aumenta la defensa al doble.

-3 ***Yanchamaru*** te dan una mejora de ataque que aumenta al doble tu poder.





El aspecto que más destaca es el control del personaje en sí: bastante creativo en el uso de un báculo, aunque a veces se siente como si la gravedad sobre la que actúa fuera lunar, pero más bien será tu salvación en ciertos momentos, al captar las reglas del juego.

Yanchamaru posee un diseño que llama en cierto sentido el descaro, además de ser uno de los personajes más habilidosos para un juego de **NES/FAMICOM**, por contar con un buen puñado de habilidades desde el inicio del juego, de las cuales tendremos que hacer uso constantemente.

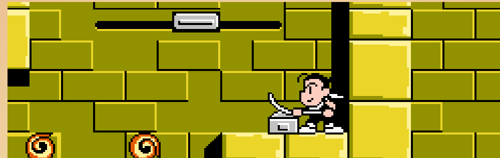
Cabe mencionar que este juego parece un sueño: a veces bonito, a veces incoherente por algunos enemigos bastante bizarros, por ejemplo los del tercer nivel, excéntricos en exceso (te invito a que llegues ahí y los conozcas). En conclusión es un juego que no te debes privar de jugar, con un desarrollo dinámico y divertido, buen control, situaciones cómicas (en especial los primeros enemigos del segundo nivel).

Finalmente, seguro el juego te parece conocido, y es porque en Occidente fue incluido en algunos cartuchos multijuegos piratas, aunque en lugar de ver a **Yanchamaru** veíamos a Luigi. El juego se llamaba ***Super Mario 14***.

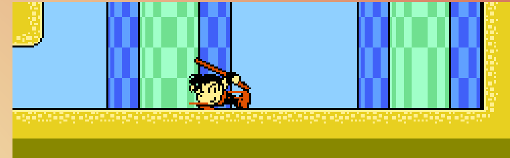


También puedes llamarme: "Super Mario 14"

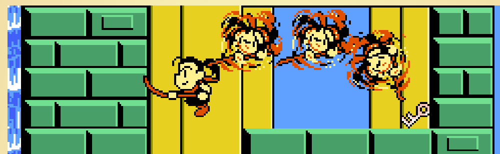
Entre el abanico de habilidades de **Yanchamaru** contamos con las siguientes:



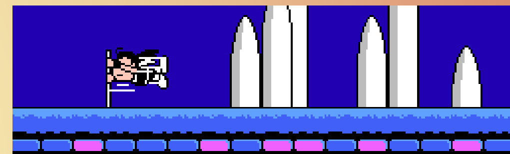
Activar interruptores



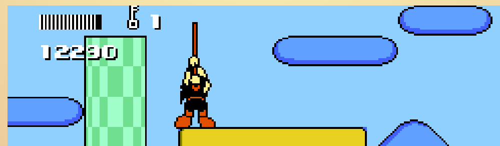
Barrernos para evitar diversos ataques, también para pasar por estrechos pasajes



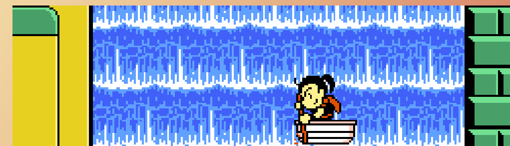
Sostenernos de cornisas y paredes. Si soltamos el botón B podemos impulsarnos contra la pared y salir volando, se puede ir rebotando de pared en pared, uno de los movimientos más útiles



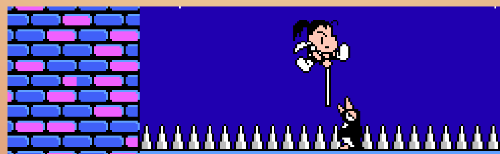
Si sostienes el botón B durante unos 2 segundos y lo sueltas, Yanchamaru ejecutará un ataque giratorio (ya sabemos de donde lo copiaron en Matrix Reloaded), muy efectivo contra los jefes



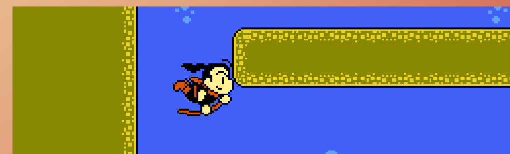
Golpear hacia arriba... ¡¡¡YO TENGO EL PODER!!!



Remar, para subir una enorme cascada



Podemos usar el báculo como si fuese un palo pogo, lo cual nos salvará de los abundantes pisos llenos de púas. También funciona como ataque



Nadar apoyándonos en el báculo

¡¡¡ESTE BÁCULO MOLA!!!



Double Dragon III
-The Sacred Stones (E, U)
-The Rosetta Stone (J)

Fabricante: TECHNOS JAPAN CORP.

Distribuidor: Acclaim, Inc

Año: 1991

Jugadores: 1 ó 2

Tipo de juego: Beat ´em Up

Puntuación: **8**

Autor: ***Tygrus***

DOUBLE DRAGON
双截龍 III
The Sacred Stones™
LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.
© 1990 TECHNOS JAPAN CORP.

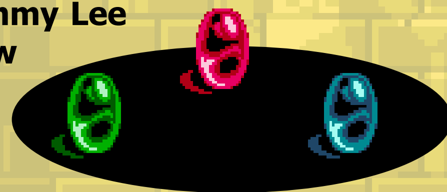
Dotados ahora con el "*mid-air sommer assault*", **Billy**, **Jimmy**, y el legado del **Double Dragon** llegan a su tercera parte, y última para **NES**; considerada además por muchos como la mejor de la serie (y la más difícil).

No solo el acierto en la inclusión de 4 personajes jugables lo hace atractivo para fans e indirectos: un renovado gameplay (para aquellos que pasaron de largo el estilo jovial y poco serio de la segunda parte), y un modelo de juego que escupía en la cara a su similar Arcade, inyectaron adrenalina directo al corazón de la saga.

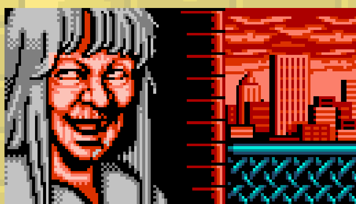
Por si fuera poco, el juego presenta una seriedad pulimentada de sus predecesores, aún y cuando la historia tenga poco que ver con la saga de peleadores callejeros afectos al **Sou Setsu Ken**, y a los dragones tatuados en el pecho. El tiempo no pasa en vano.

Las Piedras Sagradas

Un año ha pasado desde que **Billy** y **Jimmy Lee** enfrentaron y derrotaron a los **Shadow Warriors** (Guerreros de las Sombras).



Por fin alguien les dijo que su cabello estaba pasado de moda, y aceptaron cortárselo. Como buenos peleadores y arte marcialistas que son han fundado un Dojo, llevando una vida tranquila (con algunos cuantos pleitos de vez en cuando, pero todo bien), sin embargo, el destino les tiene guardada una grande: Marion ha sido raptada.



Esta vez no hay mensajes de papiro atravesados con un shuriken, testimonios de este rapto, o algún hecho de por medio que justifique su desaparición, todo lo que se sabe está en boca y conocimiento de una anciana llamada **Hiruko**, quien arguyendo ser amiga de Marion nos pondrá al tanto de lo que suceda.

Lo primero a saber es que sus aventuras no quedan circunscritas a los barrios de una violenta Manhattan, ahora sus andanzas los llevarán alrededor del mundo. Debemos recorrer 5 países, e ir recolectando unas "piedras sagradas". Estas piedras son un misterio, y según la correveidile de Hiruko, ellas nos guiarán al paradero de la cuñada (o de la novia, dependiendo de qué peleador elijas).

Durante su travesía por el globo, **Billy** y **Jimmy** se enfrentarán a los consabidos peleadores callejeros y punks que a estas alturas de la saga no deben sernos extraños, quienes harán lo posible por detenerlos, sin excluir por ello a los fuertes y vengativos jefes.



Dicen que el león no caza solo, y por eso ahora los **Double Dragon** contarán con la ayuda experimentada de dos peleadores Orientales, ayuda necesaria para tener éxito en esta aventura final.

Misterio sin resolver: Double Dragon 3 Arcade



Cuando el título de Arcade vio la luz, la decepción de muchos se hizo palpable. El título contaba con nuevos movimientos (como cuando golpeabas a tus enemigos estando en el suelo), y podías ingresar a algunas tiendas por un breve periodo de tiempo a fin de comprar objetos, vidas, energía, entre otros (ahh pero había que echar otra monedita), y lo más importante: la inclusión de nuevos personajes elegibles.



Lamentablemente la acción transcurría en una especie de *Motion Capture* anticuada que le restaba oxígeno al título. También hay que decir que se trocó en un título "traga monedas" por el nivel de dificultad, y un surtido de personajes tiesos como palmeras, sin ese ángel peleador al que nos tenían acostumbrados los **Double Dragon**.

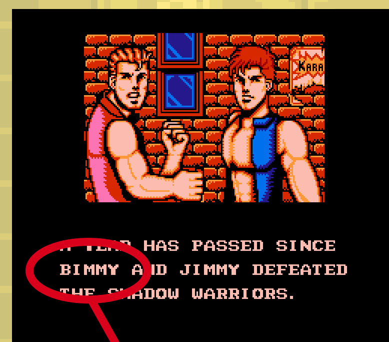
Para la versión de **NES** que nos ocupa puedo decir que el tratamiento gráfico fue lo mejor que pudo corregirse, ahora los encuadres en movimiento se volvieron animaciones al más puro estilo de la consola, recapturando por esa parte la esencia de sus predecesores (con más pulcritud en el colorido, con tintes secundarios y terciarios para darle realismo); se omitieron las tiendas y los golpes "a traición", pero créanme que estas cosas no se extrañan, teniendo en cuenta que hubo una re-ingeniería del mismo que lo ubicó donde siempre debió estar.

La razón por la cual la versión Arcade tuvo este desfasamiento en el modo de juego se debe a que fue programado por un equipo ajeno a **Technos Japan**, eso de estar experimentando con buenos juegos parece ser herencia de **Nintendo**, en tal caso, el resultado fue insoslayable, y demeritó una de las caras del juego, aunque para ser recíproco he de decir que para la versión de **NES** se saneó este elemento, justo como lo veremos en este "**Acaba con**".



Esto por la parte del aspecto, pero veamos que hay con las historias, que ahí también hay tela para cortar, aún tratándose de juegos para **NES** y **Famicom** de la misma versión.

ERROR ORTOGRÁFICO



Si cuando eliges un modo de juego para dos jugadores dejas correr las historia, observarás que escriben "**Bimmy** and **Jimmy**".

Este cambio de letra se debe a que en Japón la letra "**L**" no existe como tal, por lo que frecuentemente hacen el cambio de esa letra con una "**R**" (como en Megaman), o en este caso con una "**M**".

Aduzco que como **Jimmy** lleva dos "**M´s**", se les hizo normal reemplazar las letras faltantes de Billy (ll) por "**M´s**", pues eran hermanos, dejando una sola letra que los diferenciara, justo como hacen los japoneses, por ejemplo, para diferenciar a los peleadores hermanos de las sombras llamados "Taipei" y "Taimei".

Existe un parche en internet que corrige la palabra, y que le da la identidad debida a su dueño: **Billy**.



Historias

Hablando sobre las dos versiones de **NES** de este juego (la japonesa y la del resto del mundo), tenemos que hay bastantes cambios en la historia.

En primer lugar, para la versión japonesa no se menciona a **Marion**, toda la trama es en base a las piedras sagradas. **Brett**, el mejor alumno de los Double Dragon, se llama **Aldo**.

En la versión japonesa se obtiene la tercera piedra hasta Italia, y en la versión Americana-Europea se obtiene al terminar la misión de Japón, y a Italia solo van los peleadores a probar sus habilidades.

Un detalle más que debió haber permanecido en la versión del resto del mundo fue el sobrenombre de ***Neo Black Warriors***, que predomina en la versión Japonesa.

En el juego japonés se menciona que **Jim** (el primer jefe) es el hermano menor de **Willy** (el tipo de la metralleta del primer Double Dragon), y es él quien asesina a **Aldo** (**Brett**) al principio del juego.

Para cuadrar la historia, los diálogos de la versión del resto del mundo fueron alterados.

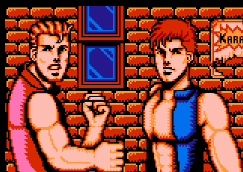
Otros detalles que puedo mencionar son los siguientes: cuando finalizas el juego en la versión japonesa, solo puedes ver el destino del o de los personajes con quienes terminaste el juego, mientras que en la versión del resto del mundo puedes ver lo que paso con todos tus peleadores, aunque termines el juego solo con uno. En el manual no aparecen los nombres de los enemigos, y en el manual japonés si figuraban estos datos.

Por último tenemos que la emperatriz **Noiram** es llamada Cleopatra en la versión japonesa (**Marion** se excluye, quizás ya no era creíble para el japonés que la raptasen por segunda ocasión).

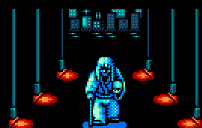
Si has jugado la versión del resto del mundo sin saber como se desarrolla la versión japonesa, te parecerá que el juego es bueno con todo y su historia; pero si ponderas estos elementos te preguntarás porque **Acclaim** no respetó la historia japonesa, incluso **Technos Japan** pudo haber avistado cuales serían las inconformidades.

Bien, ya no pensemos en eso, y mirémoslo por el lado positivo: dos versiones casi iguales, pero con pretexto suficiente para que juguemos ambas, gracias a sus historias dispares.

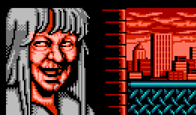




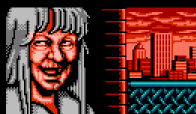
Un año ha pasado desde que Billy y Jimmy derrotaron a los Shadow Warriors



Pero un nuevo peligro ha dado la cara. Marion ha desaparecido.



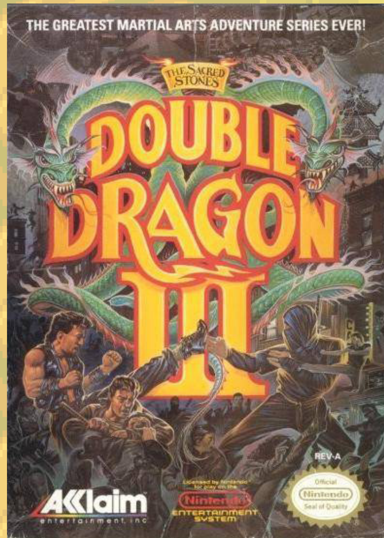
Soy Hiruko... una amiga. Tengo información relacionada con la desaparición de Marion.



Sus captores la liberarán cuando les entregues las tres piedras del poder.

CARÁTULAS

Frente y Reverso de caja





Cartucho



Superior Cartucho



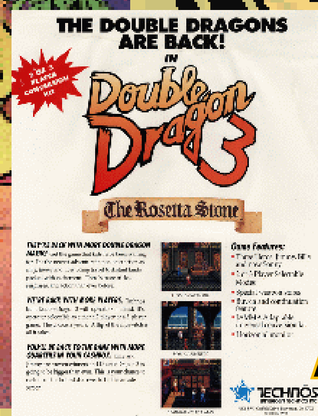
Manual





Frente Caja Japonesa





Arte Double Dragon 3 Arcade

Un buen trabajo promocional precede a cualquiera de las versiones de esta tercera aventura. Casi al primer vistazo podríamos reconocer cuál es cuál: la versión japonesa con ese estilo manga, y en el Arcade la momia con un claro mensaje: "INSERT COIN"

NEO BLACK WARRIORS

Callejeros

Gibson
Robinson
Daby
???????
Ninja
Gladiador

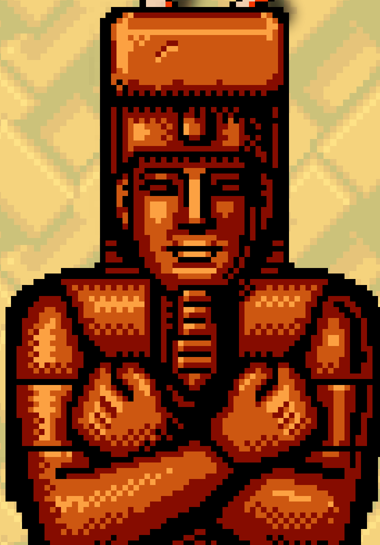
Noiram
Momia
Jim
Chin Seimei
Yagyu Ranzou
Roney Urquidez

Jefes

DOUBLE DRAGON & ALIADOS

Billy

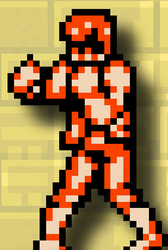


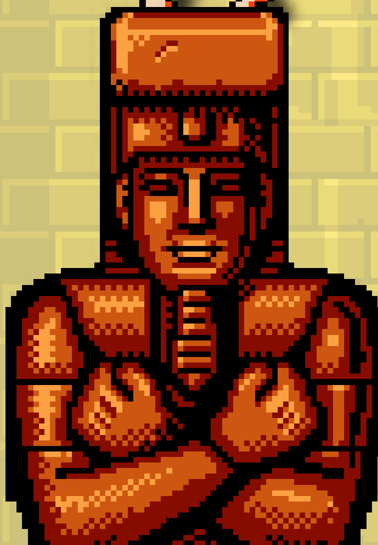


El hermano menor (manejémoslo solo en sentido figurado), por el que siempre el pobre hermano rojo ha de tener que dar la cara. En esta aventura se embarca de nueva cuenta con **Jimmy**, y como de costumbre son sus asuntos los que tienen prioridad para la familia. Se dice que **Billy** es el mejor peleador del mundo, aunque eso está por verse.

Sus movimientos (al igual que los de **Jimmy**) son de los más balanceados del juego. Elige a este personaje para pasar las zonas donde haya que saltar o correr.

Jimmy

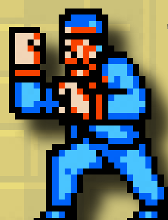


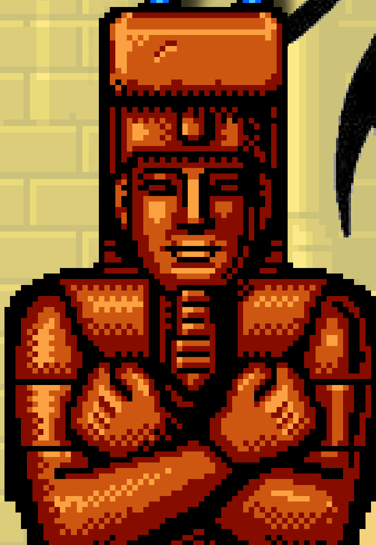


Él es el hermano mayor que acompaña a **Billy**; de un carácter tranquilo y sosegado, y de una técnica depurada que se ha dicho es la mejor entre la élite de los peleadores.

Sus movimientos son idénticos a los de **Billy**, así que es el complemento perfecto para ir de paseo a cualquier país (y repartir ***Sou Setsu Ken***).

Chin





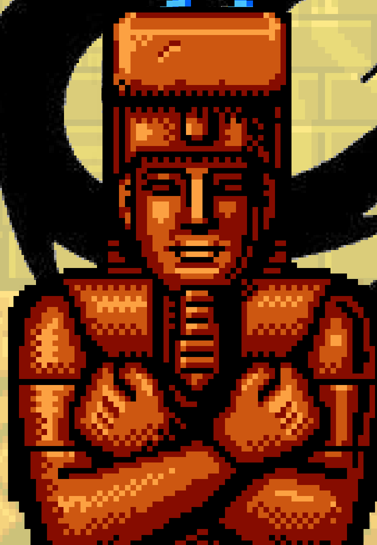
Aunque conoceremos un poco más de él durante el transcurso de la historia del juego, podemos decir que es el clásico peleador lento pero de golpes poderosos, con una singular forma de correr, y algunos otros movimientos peculiares.

No le tomes a broma su estatura ni su gorro de soldadito de plomo, pues podrías perder algo más que dos dientes.

Su **Kung Fu** está al nivel del ***Sou Setsu Ken***.

Ranzou





El guerrero del Sol Naciente acompaña a **Billy** y **Jimmy** en esta apoteósica aventura, aunque primero deberemos hacerlo nuestro amigo. A la inversa de **Chin**, **Ranzou** es el más ágil de los personajes, pero también es débil. Su espada parece más una astilla de bambú que lo que debiera ser, no teniendo la fuerza de los puños de **Billy** y **Jimmy**, ni mucho menos los de **Chin Seimei**. Su fortaleza está en la velocidad: los enemigos solo le verán el polvo, además de que es el único de los peleadores elegibles que puede atacar a distancia (con sus *shurikens*).



Hiruko

Una misteriosa mujer entrada en años hace su debut en este título. Ella conoce el paradero de **Marion**, pero para llegar ahí primero hay que recolectar las tres piedras sagradas, ¿la razón?... solo ella la sabe.



Marion

La novia de **Billy**, quien ha sido raptada, sin que se tenga idea de su paradero (**Hiruko** sabe algo pero no quiere decir).



Brett

El mejor discípulo de **Billy** y **Jimmy**. Muere al inicio del juego, en el *Dojo* que fuera como su hogar. Un aviso sin tanto sentido, pondrá alerta a nuestros amigos, y es todo lo que se sabe de él.

GUIA



Movimientos, Fortalezas, y Debilidades

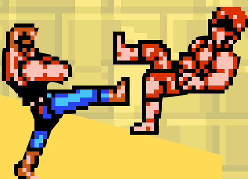
	Billy Y Jimmy	Chin Seimei	Yagyu Ranzou
A	GOLPE	GOLPE ALTO	ESPADAZO
B	PATADA LATERAL AL ESTÓMAGO	PATADA FRONTAL AL ROSTRO	PATADA GIRATORIA AL ROSTRO
AB	SALTO	SALTO	SUPER SALTO CON VOLTEARETAS
AB+B	CYCLONE SPIN KICK	DOBLE PATADA VO-LADORA DE LATIGO	PATADA EN CAIDA CON AMBOS PIES
CAMINANDO + AB + A	AGARRE AEREO CON LANZAMIENTO (TIPO CATAPULTA)	CAIDA CON CABEZAZO	ATAQUE VOLADOR CON ESPADA
CAMINANDO + AB + B	PATADA VOLADORA	PATADA VOLADORA	CAIDA CON RODILLAZO
ADELANTE ADELANTE	CORRER	CORRER	CORRER
FORTALEZAS	Luego de golpear a algún enemigo y dejarlo encorvado lo puedes tomar y darle tres codazos a la cabeza, o tres rodillazos al rostro. Sus técnicas de pe-lea están a un nivel promedio	La fuerza y rapi-dez de sus puños, así como la mucha energía que posee	Su velocidad
DEBILIDADES	Sus patadas son lentas, y sus golpes en secuencia son pausados, lo que los deja hasta cierto punto vulnerables	Es lento, contra los Ninjas se verá en apuros	Es poco resistente, y a veces sus super saltos son de poca ayuda

TÉCNICAS ESPECIALES

Esta tercera entrega se caracteriza porque no podrás librarte de tus enemigos tan fácilmente con puro botonazo al control (como sucedía en la segunda parte), es necesario emplear técnicas para llegar con todos tus peleadores hasta **Egipto**, que es la parte más difícil.

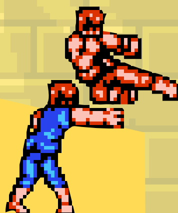
He aquí algunas de ellas que te facilitarán el trabajo.

El Salto



Por increíble que parezca (y luego de que pierdas algunas cuantas vidas), descubrirás que mucho del éxito del juego estriba en saltar; pero no haciéndolo a la manera y usanza de cualquier personaje, sino practicando el salto continuo. Una vez que caigas de un salto debes ejecutar otro, pero solo una vez, y a la altura precisa para ejecutar una *Cyclone Spin Kick*; como puedes darte cuenta, el hecho de oprimir repetidamente los botones no es una solución a la presión por parte de los enemigos, sino que deberás hacerlo de manera tranquila pero con oportunidad.

Rebote



Si cualquiera de los cuatro personajes elegibles corre y le lanza una patada a su compañero estando de frente, este lo devolverá con fuerza, haciendo de esta técnica una de las más útiles si juegas dobles (el enemigo también suele hacerla).

Algo similar ocurre cuando corres y lanzas una patada voladora contra una pared: podrás rebotar en esta, para regresar con una segunda patada voladora, pero con más fuerza.

Agarre aéreo invertido

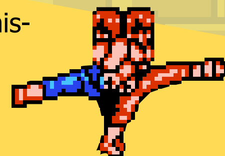


El agarre aéreo te ayudará a lanzar a los enemigos al vacío con mucha facilidad, pero además de eso lo puedes ejecutar a la inversa de donde comúnmente se ejecuta. Para conseguirlo solo debes saltar hacia un enemigo, y en el aire oprimir la dirección contraria al salto y ejecutar el agarre.

Verás que con un poco de práctica lo dominas a la perfección, y te deshaces de los enemigos en un santiamén.

Como a un **Ninja** no puedes sujetarlo por los cabellos, este agarre aéreo te puede servir como modo de escape.

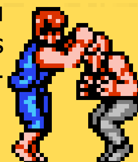
Doble Cyclone Spin Kick



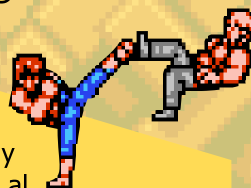
Cuando **Billy** y **Jimmy** ejecutan una Cyclone Spin Kick en el mismo lugar, se tomarán de los brazos, y girarán con mayor fuerza, tanto así que los enemigos que se atraviesen sufrirán gran daño.

Sometimiento

Esta técnica es sumamente curiosa, y solo la puede ejecutar **Billy** o **Jimmy**. Debes golpear a un enemigo hasta dejarlo encorvado, enseguida acercarte para sujetarlo, una vez que lo tengas así deberás presionar la dirección del control hacia donde se encuentre (el enemigo) sin oprimir ningún botón. Verás que trata de liberarse pero lo sujetarás tan pronto lo intenta; paso a paso el enemigo quedará sometido a tu agarre. Aunque esta técnica no es útil, disfrutarás viendo forcejear al enemigo como mosca en telaraña. Luego de un rato el enemigo se libera.



Combos



Aunque de una manera sencilla, este juego permite hacer combos, por ejemplo, **Ranzou** puede conectar un primer golpe con la espada que es rápida y débil, y seguir con una patada giratoria al rostro o una patada en caída con ambos pies. **Billy** y **Jimmy** pueden conectar una patada de pie, seguida de una Cyclone Spin Kick; **Chin** puede comenzar el combo con dos golpes al rostro, seguidos de una doble patada voladora de látigo.

Inténtalo armando el tuyo, verás que es divertido y muy útil.

¡Detente Shuriken!



Tú puedes detener los shurikens de los **Ninjas** con: una patada (de **Jimmy**, **Billy** o **Chin**), con los shurikens de **Ranzou**, o con los Chakos de **Billy** y **Jimmy**; solo calcula el momento justo para golpearlos, y verás que se hacen trizas antes de que puedan hacerte daño.

Solo los expertos no huyen de las estrellitas, y saben detener su trayectoria.

ARMAS SECUNDARIAS

Billy Y Jimmy	Chin Seimei	Yagyu Ranzou
		
CHAKOS	**GARRAS DE ACERO**	**SHURIKENS**
Ellos llevan por arma auxiliar unos CHAKOS, el arma que inmortalizara Bruce Lee: dos pequeños palos atados una cadena. Solo puedes usarla 5 veces por misión.	Chin hace uso de sus GARRAS DE ACERO; si sus golpes son contundentes, imagínalo ahora portando garras de acero (solo para morbosos). Su uso está limitado a 5 toques por misión. Úsalas preferentemente con los jefes. Su alcance es un poco mayor que sus golpes normales aunque aún con ellas siguen siendo cortos.	Como buen Ninja que se jacte de serlo, cuenta con 20 SHURIKENS o estrellas. Úsalas a distancia a fin de que no quedes vulnerable. No causan mucho daño, aunque te divertirás a lo lindo viendo como tus enemigos caen sin poder hacer nada.



INDICACIONES GENERALES



Double Dragon III está basado en el clásico estilo de pelea donde tu objetivo es ir avanzando por los escenarios haciendo uso de las técnicas de pelea de los hermanos **Lee**, enfrentándote al final de cada misión con un jefe.

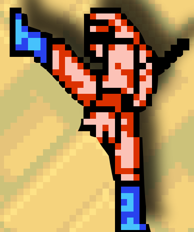
Cuentas con una sola vida, dividida en varias barritas de vida. En la barra de status puedes ver: el nombre del personaje, el arma que porta (o los puños si acaso no está usando alguna arma), su energía, y el número de veces que puedes usar el arma auxiliar (en caso de que la tengas seleccionada). Las innovaciones que introduce es una pantalla de opciones al presionar el botón **SELECT**, desde donde puedes cambiar personaje (incluso puedes elegir el que tiene tu acompañante y él puede elegir el que tú tienes). En esta misma pantalla puedes elegir arma o puños standard, o el arma auxiliar. También aquí puedes ver tu nivel de energía en números, el nombre de tus peleadores. Por último, en la parte de abajo puedes ver las piedras que has recolectado.



Tu cuentas con una vida, sin embargo, si te has hecho de algún otro peleador, entonces seguirás jugando con dicho peleador una vez que el primero haya perdido toda su energía, y dicho sea de paso: no se recuperan vidas.

Solo puedes ganar una continuación al llegar a **Italia** o **Egipto**.

Al finalizar un país tu energía y armas son restauradas.



Misión 1 U.S.A.

MISIONES / PAISES

Hogar de **Billy** y **Jimmy Lee** --maestros de las artes marciales de gran renombre a nivel mundial--.

Ellos se encuentran en su *Dojo* cuando los problemas inician, **Brett** yace agonizante y trata de advertirles… sus últimas palabras son que "trato de detenerlos, pero eran muy fuertes, aún así, no deben temer a ellos, sino al que los supera…" (se hubiera dejado de tanto parloteo y nos hubiera dicho por lo menos un nombre), la charla se censura porque **Brett** muere, la puerta del Dojo se abre, dando paso a **Robinson** y **Gibson**, que vienen ahora por nosotros. Afortunadamente, entran a la cocina donde todo está caliente... y el cocinero ya entró en calor.



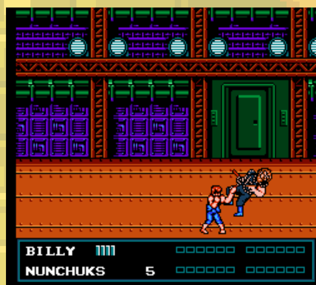
Esta parte es perfecta para practicar: trata de que se te acerquen uno de cada lado estando tú a una altura distinta, cuando se alineen contigo solo ejecuta una *Cyclone Spin Kick* para golpearlos; en caso de que se agachen prepara un nuevo salto tan pronto toques el piso, a fin de que si tratan de darte un golpe tú les des con la nueva *Cyclone Spin Kick*.

Fuera del *Dojo* corre hasta el extremo derecho de la pantalla, notarás que vienen tras de ti algunos otros peleadores, lanza una patada contra la pared y no se podrán proteger de tu patada de rebote, aquí verás a **Daby**, recuerda no alejarte en línea recta de ella a fin de evitar sus interminables dagas. Emplea la técnica de Cyclone Spin Kick cuando esté en tu misma línea.

Otra cosa que puedes hacer es correr directamente hacia ellos, pero salta cuando ya estén en rango, ganándoles la patada voladora. Recuérdala, te salvará de muchas, aún frente a los veloces ninjas.

Cuando subas por el elevador aprovecha los espacios reducidos para lanzar a tus enemigos al abismo, un garaje se abrirá y entrarás a lo que parece una pequeña base, aquí utiliza el método de golpear a dos enemigos cuando estén alineados.

Jefe: Jim



Abre el menú y elige los *chakos*, no te alinees con él, espera a que baje o suba a tu nivel, y golpéalo, si llega a agacharse sube o baja para evitar sus rápidos golpes, y repite la técnica (NO LO TIRAS CON PATADAS VOLADORAS). Con tus cinco chakazos tendrá, o si juegan dos personas con siete de ellos será suficiente.

Una vez que lo venzas verás por primera vez en persona a **Hiruko** (sí, esa que parece un mandril), y esto es lo que te dice:



*"Siento lo que le paso a su amigo **Brett**. Debemos trabajar juntos para vengarlo y rescatar a **Marion**. ¡A prisa!, debemos irnos antes de que sea demasiado tarde. Nos aguarda un largo camino. He oído que la primera piedra está en **China**."*



IMPRESIONES SOBRE LA MISIÓN EN USA

Aunque no es el inicio intenso al que nos tienen acostumbrados **Billy** y **Jimmy**, es idóneo para practicar (no saldrán enemigos hasta que hables con **Brett**).

Hay los obstáculos necesarios que verás en el resto del juego (excepto **Egipto**): ninguno fuera de los peleadores, así que acostúmbrate a golpearlos, más que a otra cosa.

Me ha gustado que la aventura inicia en una tarde-noche, y la combinación de los colores así lo hace ver.

El hecho de correr da cierta libertad de movimiento, y el delicioso sonido del elevador recuerda a la aparición de ***Jeff*** y ***Abore*** en la bodega de los clásicos Arcade.

Nivel que une perfectamente pasado y presente para lo que viene en **China**.

Misión 2 China

¿Qué sería de un viaje a **China** sin visitar la Gran Muralla?, aunque el paisaje luzca armonioso los peleadores no lo son.



Corre al final de la escena para hacer rebotes contra el muro de la cabaña, para así recetar a los molestos peleadores sin nombre (lo más probable es que sean **Ronins**), así como a los **Gibson**; es importante que desarmes a todo aquel que se deje, y si usas las armas en su contra será más fácil avanzar. El *sai* es una arma muy efectiva, pero úsala contra aquel enemigo que no la traía, así no se desaparecerá y la podrás seguir usando . Recuerda la técnica de **Estados Unidos**: cuando un peleador viene corriendo hacia tí es seguro que te lanzará una patada voladora, y como siempre la darán en lo más alto del salto entonces tú cuentas con la ventaja de que puedes adelantarte a ella con una patada similar, y siempre les ganarás. Una vez que los enemigos se acaben, la puerta de la cabaña se abrirá.



Se dice que un buen peleador mantiene a sus amigos cerca, y a sus enemigos aún más cerca, regla importante al estar dentro de la confortable cabaña. Así pues, no te mantengas alejado de **Daby**, pues corres el riesgo de que te ataque con sus dagas, al tiempo que **Robinson** corre hacia ti para golpearte con la botella.

De preferencia mantente cerca de la puerta a fin de que recibas con *Cyclone Spin Kick* a todos los que vayan saliendo por ahí.

Jefe: Chin

Tan pronto se abra la puerta recíbelo con una *Cyclone Spin Kick*.

*INTERLUDIO: **Chin** confronta a **Billy/Jimmy**, y esto es lo que les dice: "He aguardado por este momento por mucho tiempo hermanos **Lee**, ¿qué ocurre? ¿no me recuerdan?, se los recordaré antes de destruirlos. Ustedes mataron a mi hermano en la batalla contra los **Guerreros de las Sombras**. Ahora prepárense para sentir la furia de mi venganza. Mi **Kung Fu** es inigualable."*



Trata de alejarte de él lo más que puedas, y cuando se acerque corriendo tú también corre y gánale la patada voladora (como se ve en la foto), tan pronto lo tires vuelve a alejarte de él, y repite la operación. Si acaso estas cerca de él y no tienes oportunidad de quitártelo de encima entonces usa los chakos para tirarlo y ahora sí aléjate de él para continuar con la técnica.

*SEGUNDO INTERLUDIO: **Chin** "-¡He sido vencido!, ustedes son los arte marcialistas más grandes del mundo. Aquí tienen la primera piedra, por favor permítanme unirme a ustedes en su viaje a **Japón**."*

*NOTA: ¿Cómo supo que íbamos a **Japón**?...*



IMPRESIONES SOBRE LA MISIÓN EN CHINA



¡Vaya música aflautada!, cuando uno está acostumbrado a pitidos y soniditos del estilo *midi*.

En realidad es un nivel cortito, que se vuelve cansado por la casi inextinguible aparición de **Ronins**, los cuales, al hacer una patada voladora combinada con una barrida, te pueden tocar dos veces.

Una serpiente se enreda entre las montañas, y se pierde más allá de la vista: es la gran Muralla **China**, sumamente agradable a la vista, aún en un videojuego.

El comfort de una cabaña... quien diría que es para vérnosla cara a cara con **Chin**, hermano de **Chin Taipei** de **Double Dragón 2**. No está nada mal, y aquí nos damos cuenta de cuanto ayuda una trama a meternos al juego. Vamos a otra tierra Oriental: **Japón**.

Misión 3 Japón

El atardecer cae en la isla de **Japón**, el ***Double Dragon***, ahora en compañía de **Chin**, hace su arribo al hogar del maestro **Ninja** conocido como **Ranzou**, pero tan pronto pisan el patio se ven asaltados por veloces **Ninjas**.



En esta primera parte mantente subiendo y bajando para que los **Ninjas** no te ubiquen y te lancen shurikens, una vez que los tengas cerca (tratando de que dos de ellos te ataquen desde distintos flancos) atácalos con *Cyclone Spin Kick*, pero si se agachan o dan un salto, entonces prepárate para moverte otra vez hacia arriba porque son rápidos en contraatacar. Puedes usar la reja del final del patio para atacarlos con mayor fuerza (rebotando), pero mantente atento: ellos son más expertos en el uso de la reja, tan así que pueden rebota en diagonales, y ¡hasta en las paredes que solo están de fondo!. Otra cosa (arriesgada) que puedes hacer es pegarte a una orilla y esperar a que se acerquen corriendo, bajarte cuando te tiren su patada, y enseguida se quedarán patinando en un solo lugar, sube por atrás, y golpéalos cómodamente. Cuando un ninja esté tirado en campo abierto corre hacia él, no hagas caso cuando se levanta y sigue corriendo: el **Ninja** saltará en reversa (no atacará), y tú podrás recibirlo con una patada voladora corriendo. Puedes repetirlo para facilitar las cosas.



Una vez que los venzas se abrirá la puerta de la casa, si estás jugando con **Chin** cambia a **Billy** o **Jimmy**, porque lo que viene requiere velocidad (sorry **Chin**). Al entrar comienza a saltar, usando el agarre aéreo para avanzar. Si solo tienes a **Chin** corre sin parar y ve dando saltos para evitar los afilados bambúes que salen del suelo.

Una vez que pases esta área saldrán de las paredes más enemigos, lo bueno es que no todos son **Ninja**s, uno que otro será **Gibson**. Una vez más la pared será de mucha ayuda para atacar, o para dejar patinando a los **Ninja**s y golpearlos por la retaguardia. Al vencerlos aparecerá una escalera en la pared, sube y llegarás a los aposentos de **Ranzou**. Enfrenta a los enemigos que ahí verás como lo venías haciendo, y cuando la música cambie, **Ranzou** saldrá a escena.

Jefe: Ranzou

(**Ranzou** saldrá por la puerta de la izquierda, recíbelo con *Cyclone Spin Kick*)
*INTERLUDIO: -**Ranzou**: "Bienvenidos **Double Dragon**, quizás derrotaron a mis hombres, solo que ellos pelean como niños en comparación mía. Mi **Ninpou** es invencible."*



Cuando corres puedes dirigir lentamente al personaje hacia arriba o hacia abajo, así que corre hacia el extremo de la casa que te quede más cerca para rebotar en una pared, si **Ranzou** corre hacia ti no le dará tiempo de darte alcance y recibirá tu patada, si te lanza shurikens los evitarás con solo irte moviendo poco a poco hacia abajo o arriba, mientras te preparas para rebotar en la pared (y esa patada también lo golpeará). Si **Ranzou** se agacha ante alguno de tus ataques entonces sube o baja para evitar algún rápido espadazo que pueda darte. Si juegas con **Chin** solo usa tus garras de acero, golpeándolo cuando se alinee contigo.

*SEGUNDO INTERLUDIO: - **Ranzou**: ¡Que miseria!, he probado el sabor de la derrota por primera vez. Tienen la segunda piedra, y mi respeto con ella. ¿Puedo unirme a ustedes? (Porrrfis).*
*TERCER INTERLUDIO: -**Hiruko**: Puedo decírselos: siempre he tenido la tercera piedra. Ahora debemos ir a **Egipto** para liberar a **Marion**, pero antes de hacerlo debemos ir a **Italia** para prepararnos para la gran batalla.*

IMPRESIONES SOBRE LA MISIÓN EN JAPÓN



Japón es parada obligada en cualquier itinerario de videojuegos.

Sigue la música vernácula conquistándonos el corazoncito, pero ahora no habrá que tomarlo con tranquilidad, mejor aún es estar despiertos frente a estos apresurados ninjas.

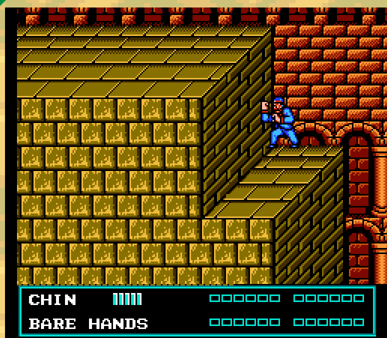
Sube el reto, pera nada que no sea imposible de conquistar. Aquí también notamos que las misiones no son tan largas como las procesiones de **Ninjas**. Sigue **El Coliseo**.

Misión 4 Italia

Por fin hemos reunido las tres piedras sagradas, pero a **Hiruko** se le ha ocurrido la grandiosa idea de ir a enfrentar a los que según ella son los tipos más rudos del mundo (mira que subestimar nuestro "arte"), si claro, como no es a ella a la que le van a deformar el rostro, pues que el mundo ruede, ¿verdad?.



Hemos arribado al **Coliseo Romano**, y ahora es un nuevo contingente de peleadores los que quieren darnos pelea: los **Gladiadores**.

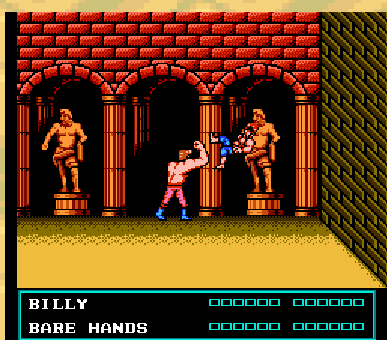


Corre hasta que veas una caída, y sin miedo déjate caer hacia la cornisa. Elige a **Chin**, y mantente golpeando hacia la pared para (sin tanto trabajo) eliminar a los enemigos rápidamente.

Da otro salto hacia abajo (si son dos jugadores deberán sincronizarse) para llegar a la siguiente batalla. Aquí se hace frecuente la aparición de **Robinson**, **Daby** y **Gibson**. Primero desarma a **Robinson**, y con su botella golpea al resto de la cuadrilla.

Tras la puerta seguirá el pequeño ejército de **Gladiadores**, **Gibsons**, y **Robinsons**, la prioridad son los que llevan arma, para quitárselas y usarlas en su contra (excepto contra aquel que "nos la presto", para que no se desaparezca). En su defecto, trata de que te acorralen, y usa *Cyclone Spin Kick*. Luego de que estés haciendo callo de tanto golpear a unos y otros, cambiará la música, y por detrás de las estatuas verás a **Roney**... el jefe.

Jefe: Roney Urquidez

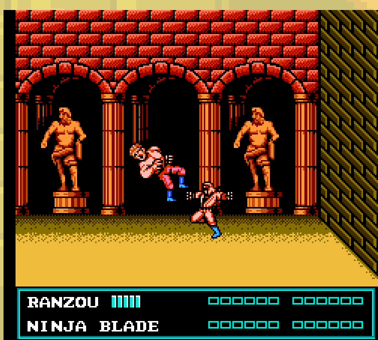


¿Qué es lo que hacían los antiguos romanos en el **Coliseo**?... ¡PELEAR!. La pelea no parece balanceada, pero nadie dijo que fuera a serlo.

Roney es un oponente formidable, que de un solo golpe te aturde para luego (con calma) rematarte con un doloroso *uppercut* (quita bastante vida, y te aleja media pantalla). Cuando vaya saliendo recíbelo con un ataque aéreo, luego aléjate de él, elige a **Ranzou** y sus *shurikens* para lanzárselos desde el lado contrario de la pantalla (algunos de ellos los esquivará). Aún y cuando conectes los 20 shurikens, **Roney** tendrá energía de sobra para cobrárselas ojo por ojo. Cambia a otro peleador más fuerte.

Si eliges a **Chin** trata de hacerle un combo de tres golpes y una patada voladora (si usas las *garras* mejor); si tienes a **Billy** o **Jimmy** recurre al combo de patada al estómago seguida de golpe con *chakos*. Si solo te queda **Ranzou** utiliza su patada en caída con ambos pies (vertical) cuando se alinee contigo, o atácalo de frente con su caída de rodillazo.

No le llegues de frente, o te barrera con la suela de su "***Gran Bota Italiana***". Como verás, **Roney** es un pelafustán, pero si lo vences ya solo nos resta un boleto de avión... para **Egipto**.



IMPRESIONES SOBRE LA MISIÓN EN ITALIA



Por fin nuestros cuatro héroes se reúnen en la gloriosa **Roma**.

La música vuelve al estilo **Double Dragon**, frente a los Gladiadores que se roban todo el foco: instigándote con sus interminables lanzas, y pudiendo hacer barridas al estilo de los **Ronins** de **China**.

La sensación de grandeza transmitida por **El Coliseo** es el punto fuerte, así como las estatuas al interior del mismo.

Aunque no lo parezca, es difícil este escenario, pues los enemigos comunes casi siempre vienen armados, y al venir como turba son disimulados para mermar tu salud... **Roney** solo llegará a terminar el trabajo.

A mi modo de ver es el segundo mejor escenario (luego de **Egipto**: destino final).

Misión 5 Egipto



El país de los Faraones será donde tendrá lugar el desenlace de este juego, y de paso decir que es un extraño marco para poner fin a una aventura callejera... aunque **Billy** iría al mismo infierno por **Marion**.

Sabemos de antemano que **Marion** está por algún lado dentro de la pirámide, pero... ¿podrás reconocerla?, o ¿ella a tí?...

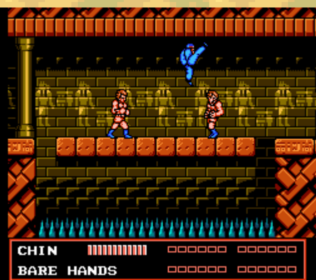
Primera parte -El acantilado de los Faraones-

Al comenzar, vendrán a toda carrera dos **Gibson**, saltando de estatua en estatua (increíble la velocidad que toman). Avanza un poco y ejecuta *Cyclone Spin Kick* para lanzarlos al vacío. El mejor personaje para saltar esta parte es **Ranzou**, y si ya no lo tienes contigo entonces utiliza a **Billy** o **Jimmy**.



Al descender de las estatuas te las verás con los peleadores de EEUU, recuerda golpear en primera instancia a **Robinson** a fin de quitarle su botella, procede con cautela y nunca te acerques o alejes en línea recta de quienes te tienen en la mira. Al vencerlos se abrirá la entrada de la pirámide.

Segunda parte - Interior de la Pirámide-



Tan pronto entres verás que hay dos **Gladiadores**, salta el primer vacío que ves procurando golpearlos, no te despegues de ellos (para que no te tiren lanzas), y llévalos al octavo bloque, luego de vencerlos saldrán otros 2 **Gladiadores**, desde ahí ejecuta *Cyclone Spin Kick* para lanzarlos a los picos. Observa que no puedes caminar hacia arriba o hacia abajo, así que si te tiran lanzas, lo mejor es saltar y hacer la volteareta de **Billy** o **Jimmy**. Cuando los venzas, el scroll avanzará hacia adelante, no debes quedarte atrás o caerás a una muerte segura, pero tampoco es para tanto, así que tómalo con calma que aún **Chin** tiene tiempo suficiente. Cuando el scroll se detenga verás una gran caída con picos, aparentemente sin manera de evitarlos, espera, que la solución viene en camino. Aparecerá un bloque movedizo, estudia su ir y venir; el mejor personaje para saltar es **Billy** (o **Jimmy**); te doy un pequeño truco para cuando comiences el ascenso: presiona derecha-derecha para que corras y caigas sin ningún riesgo a suelo firme (si dos jugadores corren sobre esta base móvil ocurre algo curioso, ya que uno de ellos patina al caer al suelo y sale de la pantalla: no te preocupes que no pierdes la vida, solo el cpu te hace cambio de personaje).

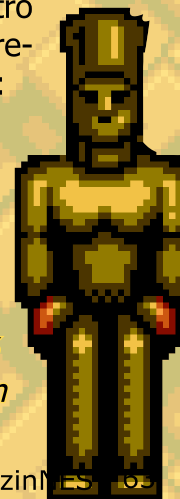


Tercera parte - Cámara Mortuoria-



Al llegar a la cámara mortuoria enfrentas pocos enemigos. Luego de eso, **Hiruko** te dice que **Marion** yace prisionera en el cuarto adjunto, por lo que deposita las tres piedras sagradas en sus respectivos pináculos para que la puerta se abra. Una vez dentro de la cámara harán su aparición varios **Ninjas**, y una vez que los derrotes aparecerá la cuarta y última piedra sagrada; **Hiruko** la tomará y este es el diálogo:

*-**Hiruko**: -¡Les mentí!, su amigo **Brett** trató de advertirles, pero lo silencié. Tengo tres piedras del poder, ahora que tengo la cuarta controlaré al mundo... (**Hiruko** entra al sepulcro de los Faraones, y enseguida sale, da unos pasos y se hace polvo).*



*INTERLUDIO: "Pero **Hiruko** no conocía en su totalidad la leyenda de las **Piedras Sagradas**, que decía algo así: "La persona que entre a la tumba llevando menos de las 4 **Piedras Sagradas**, será convertida en polvo. Como puedes darte cuenta, en su afán de obtener poder, **Hiruko** cometió un error que le costó la vida."*

Misión 5
Egipto

Cuarta parte - Sepulcro de los Faraones- Las Momias



En el sepulcro de los Faraones hay tres sarcófagos, el primero de ellos se abrirá y aparecerá una **Momia**, estos enemigos son lentos pero muy fuertes. Para golpearlas no es necesario estar tan cerca de ellas, lo mejor es estar solo lo suficientemente cerca como para que les lleguen tus golpes, con **Billy** y **Jimmy** usa *Cyclone Spin Kick*, con **Chin** usa su *doble patada voladora de látigo*, y con **Ranzou** su *patada en caída con ambos pies*, si estás demasiado cerca pueden agacharse y enseguida ahorcarte para luego lanzarte. Si las atacas con golpes de tierra corres el riesgo de que te golpeen con sus manos (y mira lo rápido que drenan tus barras de salud).

Más o menos requieren 19/20 golpes, cuando veas que la tercera **Momia** comienza a arder, prepárate: es el último jefe del juego, la emperatriz **Noiram**.

Jefe: Emperatriz Noiram

En primer término describo sus poderes a fin de saber como reaccionar con cada uno de ellos:



FUEGO RASTRERO

Este ataque lo genera rápidamente, y es casi imposible evitarlo si estás cerca de ella. Lo mejor para salvarte (si estás alejado) es subir o bajar, ya que si lo saltas podría recibirte con un ataque de telequinesis.



AVE DE FUEGO

Si estás alejado de ella te dará tiempo evitar esta ave de fuego con tan solo moverte hacia arriba o hacia abajo (preferentemente hacia donde haya más espacio), si estás cerca de ella te da tiempo de golpearla mientras la está creando en su mano.



TELEQUINESIS

El ataque es la mejor defensa contra esta técnica. No importa si saltas, la telequinesis te alcanzará y te suspenderá por los aires, dejándote caer violentamente. Si estás retirado cuando lo hace, es mejor tratar de bajar (es más difícil esquivarlo subiendo pero también se puede).



ATAQUE AÉREO

Si te alejas mucho de ella, entonces levitará por el aire y te atacará con llamas; en sí puede decirse que este ataque es fácil de esquivar, el problema es que enseguida bajará al suelo y podría atacarte con otra técnica más mortífera.



PONZOÑA DE FUEGO

Repentinamente, Noiram se puede convertir en serpiente de fuego, y hay de aquel que esté cerca. Luego de desaparecer aparecerá en tu lugar para quemarte nuevamente. En esta forma es invencible, y recibirás mucho daño si llega a picarte, a menos que sepas como evitarla ;-)



PODERES COMBINADOS

Los ataques frontales son muy arriesgados, ya que Noiram podría emplear dos de sus técnicas.

Lo mejor es esperarla arriba o abajo, para evitar estas mortales combinaciones.

Misión 5 Egipto



Cuando está en persona no te le acerques de frente (porque te puede lanzar *pájaros*, o *fuego rastrero*), hazlo en diagonales. El secreto del éxito está en no acercarte completamente a ella, solo a donde la alcancen tus patadas, así si ella se convierte en *serpiente de fuego* no te tocará. Cuando se convierta en *serpiente de fuego* aguarda medio segundo, luego sube o baja (hacia donde tengas más espacio), y así evitarás su *ponzoña*. Otra forma de evitarla es dar un salto cuando creas que aparecerá, aunque para serte franco es poco efectivo hacerlo.

Si estás lejos de ella y hace la *telequinesis*, sube sin perder tiempo, y ve acercándote a ella en diagonales. Cuando esté a punto de alinearse contigo haz una *Cyclone Spin Kick* (recuerda que no debes estar tan cerca de ella), si se agacha ve para abajo o para arriba (preferentemente arriba porque es más fácil evitar el fuego rastrero en caso de que te lo lance), recuerda nunca alejarte de ella en línea horizontal o te freirá. Repite la jugada cuantas veces sea necesario.

Si estás jugando con **Billy** o **Jimmy** te aconsejo atacar con una patada al estómago, seguida de un golpe de *chakos*. Si estás jugando con **Chin** es mucho más difícil la cuestión: selecciona tus garras de acero, y golpéala sin piedad tan pronto esté a tu altura (REGLA DE ORO: no pegarte completamente a ella, debes dejar más o menos medio cuerpo, para evitar la molesta *ponzoña de fuego*).



En el caso de **Ranzou** deberás ser más calculador, atácala con una *patada en caída con ambos pies* tan pronto se alinee contigo, ya que el resto de sus ataques son sumamente débiles. También puedes usar tus shurikens si estás alejado, a reserva de que sepas escabullirte de sus ataques como la *onda rastrera*, los *pájaros de fuego*, o la veloz *telequinesis*. Cuando flote procura quedarte alineado en vertical.



La emperatriz **Noiram** ha sido vencida, todo amanecer tiene un nuevo despertar, y **Marion**.... (inventa tu propio final, que este no te satisfará).

EL DESTINO DE LOS PELEADORES

- - - - - - Spoilers - - - - - -

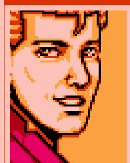
Billy

Junto con su hermano, continuó con el esparcimiento del conocimiento del **Sou Setsu Ken** en todo el mundo.

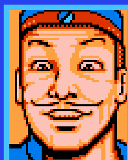


Jimmy

Siguió el mismo rumbo que **Billy**, enseñando sus técnicas en todas partes.



Chin



Regreso a **China** a enseñar **Kenpou**.

Además de permanecer como un buen amigo del **Double Dragon**.

Ranzou

Regresó a Japón y se volvió **Ninja**.

Algún día será llamado Emperador.



Hiruko



No fue la primera, ni será la última que por ambición arruine su vida.

IMPRESIONES SOBRE LA MISIÓN EN EGIPTO



De **Italia** a **Egipto** el reto subió considerablemente. Que bueno que pusieron obstáculos que quitan hasta una vida, con lo que el reto se incrementó a un nivel justo, sin ser por ello imposible.

Este es el mejor escenario, el cual vierte muy bien su atmósfera mística, donde las momias lo concretan acertadamente.

La resolución de los misterios fue también otro punto fuerte, aunque nos hayamos quedado con ganas de ver a **Marion**.

ARTE MARCIAL

Sin más circunloquios, estos son algunos dibujos de la versión japonesa, y para que no se tome como plagio esta es la dirección de donde los tomé:

http://www.classicgaming.com/doubledragon/index.htm



Billy



Jimmy



Chin



Daby



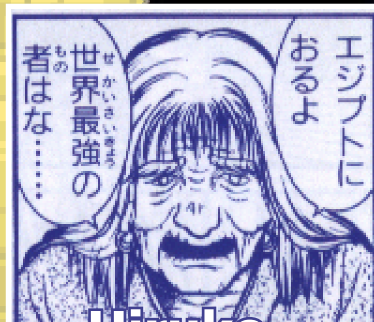
Marion



Aldo



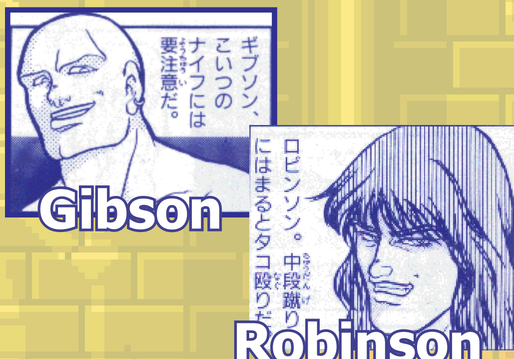
Jim



Hiruko



Ranzou



Gibson



Robinson



UN MANUAL SACADO DE LA MANGA

Ve a esta dirección:
http://doubledragon.classicgaming.gamespy.com/games/dd3/manga1.html

Y saborea la historia e instrucciones de **Double Dragon III**, en un refrescante MANGA.

CONSEJOS

----Cuando haya dos enemigos en pantalla, ocúpate en primera instancia del que sea más peligroso (que por lo general será el que porte una arma), y haz uso de toda arma que veas tirada, pues son una gran ayuda.

----Es común que los enemigos se agachen ante tus ataques, por ello deberás desarrollar la habilidad de saltar tan pronto toques el suelo luego de dar un salto, a fin de quitarte de encima a los que sean más recurrentes.

----Los enemigos lentos es mejor enfrentarlos con tus peleadores lentos (**Chin**, **Billy** y **Jimmy**), mientras que los rápidos con **Ranzou**; tú llevas la ventaja cuando se trata de contrincantes con las mismas cualidades.

TRUCO 2 x 1



1.- Elige dos peleadores modo B.

2.- Con uno vence al otro, pero al estar desapareciendo por perder la vida toca a **Brett**, para que se reincorpore (**FOTO 1**).

3.- Listo!!, solo vence a los enemigos que salgan de la puerta cuidando que no dañen al recién levantado (**FOTO 2**).

4.- Cuando venzas a los enemigos y cruces el umbral de la puerta, del otro lado solo aparecerá un jugador (**FOTO 3**), pero al presionar SELECT verás que tienes a ambos (**FOTO 4**), aunque uno con la energía baja. Al terminar la misión ambas energías son restauradas. NOTA: Observa en la **FOTO 3** que el nombre de **Billy** esta cambiado por **Jimmy**.

GLITCHES / RAREZAS

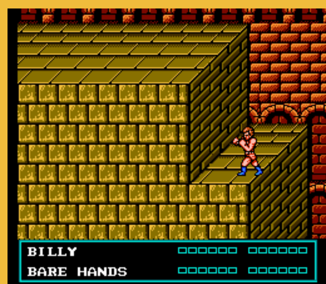
El Dormilón



Aunque aún no he podido normar la forma de lograrlo, haciendo lo siguiente es probable que te dé resultado: elige a **Ranzou** y sus ***shurikens***. Comienza a lanzarlos estando al centro de la pantalla, procurando golpear a un enemigo cuando el otro vaya a incorporarse. Si te sale, entonces uno de ellos se quedará dormido hasta por más de un minuto. Esto me ha dado más resultados en **Egipto**, con los **Gladiadores** (ver foto).

Trabar el juego

Llega a **Italia** con más de uno de tus peleadores, baja a la cornisa, y deja que te maten a golpes... el juego continuará con la música de fondo, pero no aparecerá ninguno de tus peleadores en escena. **RESET**.



Doble K.O.

Corre hacia un enemigo que venga corriendo hacia tí, salta y en el aire oprime la dirección contraria del control y da una patada voladora... harás un doble **K.O.**, invirtiendo la física de tu salto. Simple curiosidad.

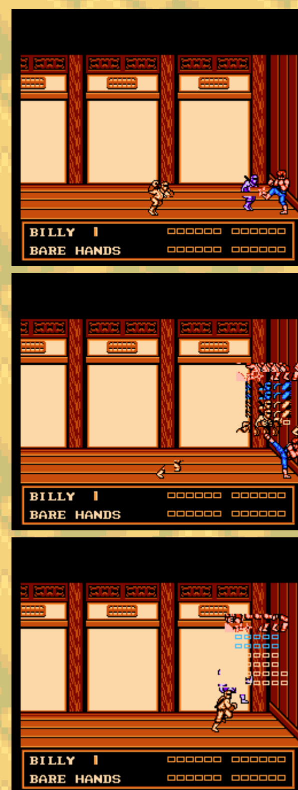


Ninja Binario

Se trata de rematar con patada (**Billy** o **Jimmy**) a algún enemigo, y al mismo tiempo detener un *shuriken*.

Si lo haces correcto verás que el personaje afectado se descompone en muchos cuadritos y códigos extraños, cual si fuera un rompecabezas.

Lo más curioso viene después, ya que de algún lugar impreciso cae y rueda un *shuriken* (estas armas nunca se pueden tomar del suelo), aunque no se puede tomar. Luego de unos instantes el *shuriken* se desvanece.



CÓDIGOS GAME GENIE

Golpes y armas más fuertes:
OZVLGASX

Armas auxiliares ilimitadas para todos los peleadores:
AAELIGPA
GZXUPUVS

Billy, **Jimmy**, y **Chin** están protegidos:
SZUUPAAX

Mayor energía para **Billy** y **Jimmy**:
GVEPXGGI

Mayor energía para **Ranzou**:
GVEOXKZG



CURIOSIDADES

* Mira en estas portadas como han evolucionado **Billy** y **Jimmy**:

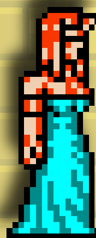






* El sobre-título en japonés quiere decir "**La Piedra Rosetta**"; dicha piedra ayudo a los arqueólogos a descifrar los jeroglíficos egipcios, pero en este juego no sirve para nada, excepto para pisarte en ella y que te conduzca a la cámara mortuoria (donde enfrentas a la emperatriz **Noiram**).

EL DETALLE DEL JUEGO



Si eres fan de la serie con seguridad notaste que **Marian** ahora se llama (inexplicablemente) **Marion**; y si lo eres aún más te habrás dado cuenta de que la emperatriz de **Egipto** se llama **Noiram**, nombre que se obtiene al leer al revés la palabra **Marion**.

PALABRAS FINALES

De manera oficial esta es la última parte producida para **NES**, y el cierre con broche de oro. Del juego hay muchas cosas buenas por decir, empezando con la música, la cual se caracteriza por adaptarse al país donde te encuentres (vernácula), no obstante que no esté a la altura de la del **Double Dragon II**.

En el apartado gráfico tenemos que los peleadores son un poco más chicos que en la segunda parte (quizás por ello implementaron la opción de correr), pero eso permite sentir mayor libertad. Donde falla es en el número de misiones: 5 son pocas, aunque se imponen, por las sensaciones que provocan (en Italia verás un repetitivo muro, pero no los percibirás de esa manera por sus detalles e imagen de **Coliseo**).

En cuanto al modo de juego fue un acierto el incluir dos personajes extras, con lo que consigue mantener el standard de calidad, lo que no es fácil para las terceras partes de cualquier juego. Los movimientos quedaron muy bien, incluyendo los nuevos, pese a que solo hay dos o tres que resultan espectaculares.

En cuanto a la historia, tenemos que hay los sesgos comunes que cualquier videojuego puede tener (no es queja), más los desajustes de las versiones E y U, aunque lo que yo echo de menos son los obstáculos como piedras rodando, bloques que tratan de tirarte, diablos con lanzas, puentes rotos, etc., si apenas uno o dos son los que encontrarás en esta aventura.



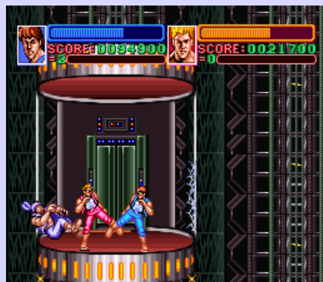
Hablar de **Double Dragon** es hablar de un título donde el común denominador es la acción, incesante en algunos lugares, misteriosa y algo diabólica en otros, menesteres por los que me gusta la saga. Mientras **Double Dragon III** sea así de propositivo, no podemos decir que esto sea el fin. La diosa fortuna nos sonrió con un título distinto a la versión Arcade, que como último de la serie se despide como todo un caballero.

Super Double Dragon

Soberana Tranquiza (El super Score)

Este... truco se hace con dos jugadores.

Primero deben colocarse frente a frente, dejando espacio suficiente para que al dar patadas no se golpeen entre ustedes.



Segundo, espera a un **Baker** (el de las espadas), y cuando esté enmedio de los dos uno debe dar una patada doble (abajo + B), pero antes de que dé la segunda el otro jugador debe comenzar a dar golpes. Repítelo sin parar. Si lo hacen bien entonces **Baker** se quedará trabado, y se le pueden propinar muchísimos golpes y patadas (no saltes) haciendo que el score suba como espuma.

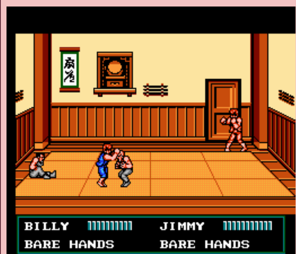


Si otros callejeros se unen a **Baker** también serán parte del festín, incluso los jefes. Luego de un ratito se mueren, no sin que antes les hayas exprimido hasta el último punto, y los hayas ajusticiado como con metralleta. También funciona contra otros callejeros, pero es más complicado trabarlos: **Baker** es el único que ocasionalmente usas las espadas teniendo defensa (y ese detalle permite hacer el truco).

Double Dragon III

No te suelto

Sujeta a un enemigo de las greñas, pero no lo golpees ni lo lances por el aire, en su lugar oprime la dirección del control hacia donde miras. El enemigo tratará de liberarse, pero tú lo sujetarás más rápido que piquete de cobra.



Esto no tiene gran utilidad, pero seguro te ríes viendo la zarandeada que le das para sacarle el diablo.



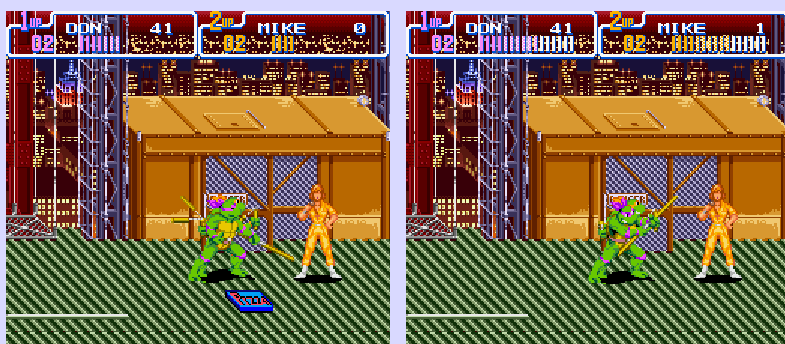


TMNT 4 -Turtles in Time-

Pizza 2 X 1

Cuando veas una pizza, posiciona a dos tortugas cerca de ella. Pon pausa, oprime en ambos controles la dirección hacia la que está la pizza, y quita la pausa. Si la toman al mismo tiempo ambas energías se recuperaran.

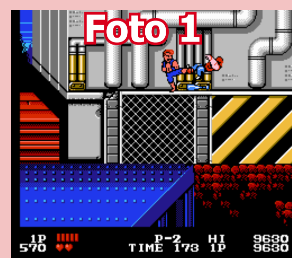
NOTA: Toma en cuenta que las velocidades para caminar de cada una de ellas es distinta, por eso es mejor hacerlo lo más cerca posible de la pizza.



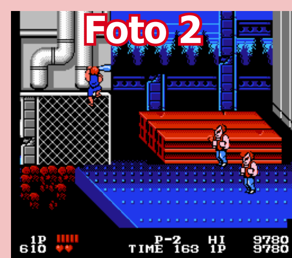
Double Dragon

Corazones al límite

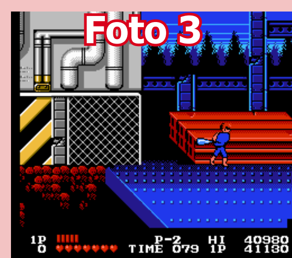
Vieja escuela, viejo truco. Como sabrás, al iniciar el juego no tienes todos los movimientos necesarios de un callejero, sino que te los van dando conforme juntas puntos para llenar corazones.



Bien, para llenar los 7 corazones en tiempo record haz lo siguiente:



Al llegar a la misión 2 avanza hasta la reja y quédate con el bat de Williams (FOTO 1). FOTO 2: Avanza hasta que veas a dos Williams más, y tan pronto vengan hacia tí regrésate al sitio de la FOTO 1. Ahora vuelve a avanzar hacia la derecha, justo donde indica la FOTO 3, y comienza a golpear con el bat (no avances más o aparecerá Williams), notarás que tus puntos se incrementan como si realmente estuvieras golpeando a alguien. Hártate de puntos hasta que llenes los 7 corazones de tus habilidades, luego sigue avanzando, que tendrás tiempo para terminar la misión.



TOP 10 Técnicas

Para la praxis de un arte marcial, debe haber una técnica de por medio. Estas (a las que ahora pongo en posición vertical visible) pueden ser de invocación, invisibilidad, involucrar cadenas de golpes, o ser simples movimientos de defensa; con armas, bajo ciertas condiciones, etc., etc., etc.. ¡Vamos!, ¡vamos!, ¡ya hay que comenzar!.

Tygrus

10° Karate Kid
Técnica: Pose de la Grulla



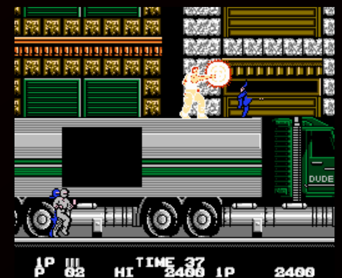
Instrucciones para hacer la suya propia (mida las consecuencias, y niños menores de 70 años: absténganse): Esta técnica es aprendida sobre un pilote de madera a orillas del mar (no lo intente sobre un bote de pintura de 4 litros, o podría terminar inconsciente en el piso, aunque con una colorida sonrisa), párese sobre un pie, encórvese, flexione rodillas, los brazos alzados a los laterales como queriendo aletear, y las manos caídas como si fuese un títere cuyos hilos se jalan por las muñecas. Haga de cuenta que se le tira de esos hilos imaginarios, el pie se cambia, y voilà!, el otro pie deberá hacer una super patada. En **NES** solo oprimes abajo + B para hacerla, pero la “rejija” solo se puede hacer en contadas ocasiones.

Esta técnica del **Karate Kid** (risible allende el Atlántico –y del Río Bravo para abajo-) hace ver la objetividad subjetiva que puede guarecerse en un top. Y no, no creo que sea la mejor, pero luego de esto todo puede mejorar. Y eso es lo que buscamos.

9° Bad Dudes
Técnica: Super Golpe

Cargas poder presionando golpe (hasta que el chico malo hace “arghhh”), aguántate tantito a ver un grupo de Ninjas, y suelta el botón: como lengua bífida de cobra puedes matar a más de un Ninja de un solo toque. Ni ***Chuck Norris*** lo haría mejor.

Su onda de choque, y efecto domino puede comenzar incluso al golpear un shuriken del ninja gris.



8° Fist of the North Star / Black Belt / Okuto No Ken 2
Técnicas: Sandam Geri, y Karate Gento

“El puño de la estrella del Norte” tiene un excelente tiempo de respuesta en su control, al punto que se puede hacer una bonita técnica de pies: oprime rápida y repetidamente la patada, y con eso **Ken** hará una secuencia de tres patadas golpeando espinilla (o corva), pecho (o espalda), y cara (o nuca). El ***Karate Gento*** es otra técnica difícil que Ken solo puede realizar cuando recoge el collar dorado: con



ella podrás hacerte invisible por cortos intervalos de tiempo (sería muy útil en una cita a ciegas que no resulta en lo esperado), y así golpear a tu enemigo sin ser dañado. ¿De qué dijo que iba a ser su *daiquirí* joven?...

7° River City Ransom / Street Gangs
Técnica: Grand Slam



Quien haya dicho que los cursos por correspondencia eran una basura, debería saber que esta técnica esta aprendida con algo de optimismo autodidacta. Ryan (y/o Alex) garrotearán tres veces en el interín de un solo golpe (si no tuvieran esta técnica). Necesitarás papel y lápiz a la mano, ¿para qué?... para apuntar la matrícula del camión que te atropelle. Este es un aporreo que disfrutaras de lo lindo. Y para la próxima, no subestimes el poder de un libro.

6° Double Dragon II y III

Técnica: Doble Patada de Látigo (Chin)

Técnica: Cyclone Spin Kick (Billy y Jimmy)

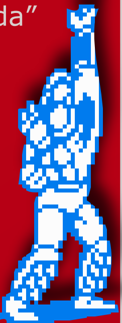
Ambas técnicas permiten a estos personajes mantenerse por el aire algunos instantes (como a todo soñador), para luego soltar dos poderosas patadas (**Chin**), o varias de ellas (**Billy** y **Jimmy**), en poses increíbles, pero estéticamente supremas.

Luego de haber golpeado a tu contrario con alguna de estas patadas, será cuestión de rozarlo con un diente de león (también funciona con una pluma de pollo) para que caiga... dormido.

5° SOTN / TMNT 3

Técnica: Rayo

Hayate o Lady Kaede pueden invocar un poderoso rayo que cae a todo aquel que no use zapato de goma. Hay que presionar el botón de ataque por alrededor de 5 segundos, ante lo cual se obscurecerá la pantalla y luego el rayo atacará. Pierdes media vida chico, así que tú sabrás si impresionas a esa damisela que tanto te gusta, o guardas tus energías para algo más productivo. Por cierto, "Garruda" es inmune a esta lucecita.

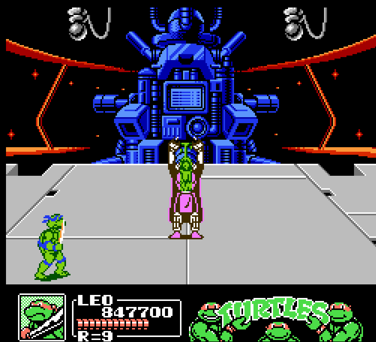


Super Shredder también puede invocar un rayo electrificante de tortugas. No se podía esperar menos de él, con lo mucho que le gustan las tortugas... servidas bien asadas.

4° Teenage Mutant Ninja Turtles 3

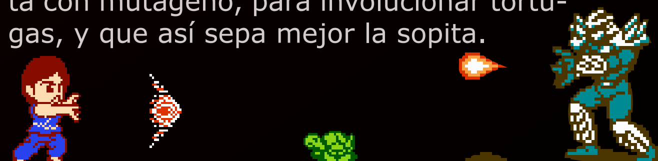
Técnica: Desplazamiento

No sé si es por el mutágeno, pero Super Shredder, en la tercera aventura de las Ninja Tortugas Adolescentes Mutantes, puede escapar de tus ataques con un bonito desplazamiento que hace "turrrrp", no solo haciéndoles ver lo inútiles que son (y que siempre han sido), sino mostrándonos que la mejor ofensiva es también la mejor defensiva... ¿era así?.





Hoy en día, la proyección de energía corporal tipo Ha-Do-Ken es cualquier nimiedad, pero antaño era algo inconcebible y hasta disparatado. El acróbata Jackie Chan puede hacerlo de la siguiente manera: primero deberás haber juntado esas bolitas que aparecen en la barra de estatus, enseguida oprime el botón de golpe hasta que sus manos brillen, y al soltarlo, Jackie hará arañitas con las manos, lanzando esa energía en una trayectoria recta. Se las contamos, para que no sea tan invencible. Super Shredder la proyecta con mutágeno, para involucionar tortugas, y que así sepa mejor la sopita.



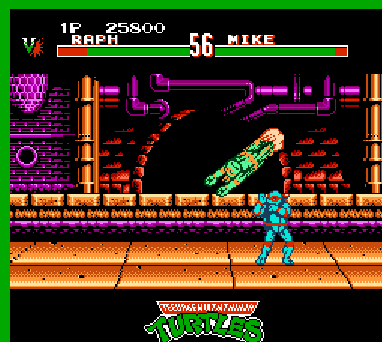
3.5° Jackie Chan´s Kung Fu, TMNT 3

Técnica: Ha-Do-Ken

3° TMNT 3, TMNT Tournament Fighters

Técnica: Salto de rana invertida (jajaja, las tortugas no saltan)

A pesar de que las **Tortugas Ninja** portan un arma, **Miguel Ángel** guarda los chakos para practicar un acuclillamiento con el que gana fuerza para impulsarse hacia atrás, con todo el poder de unas poderosas ancas de rana, ejem, unos fuertes bíceps y músculos femorales de tortuga, para barrer a más de un soldado del pie, es decir, de la cara, e ir a embarrarlo en alguna de esas nubes sobre las que flota Manhattan. Si lo traducimos a onomatopeya sonaría a algo como "*ka* (breve pausa) *cuan*".



2° Ninja Gaiden II, Bad Dudes, Legend of Kage, otros...

Técnicas: Bunshin No Jutsu / Phantom Doubles / Clonación

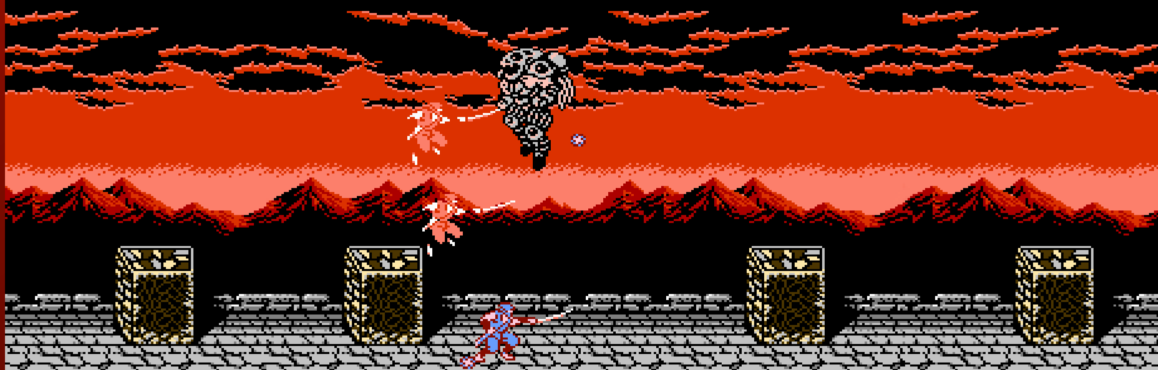
La técnica de los dobles fantasma puede ser realizada por ***Ryu Hayabusa***, el Ninja verde de Dragon Ninja, ***Kage***, entre otros tantos.

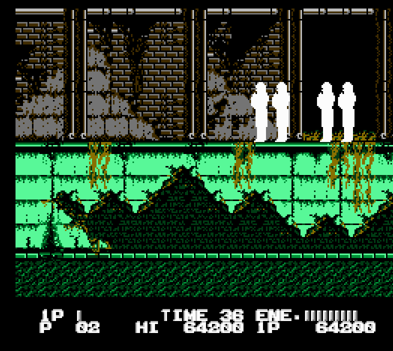
Estas técnicas de reproducción “lepórida”, multiplicación, o clonación extra vitro, no solo hacen que eches montón (o te echen montón), también deberían servir para que no te sientas tan solo en esos otoños de hojas naranja copulando con maleza y tierra. Estos “dobles” pueden (la mayoría de las veces) repetir comportamientos, con lo que puedes (o el contrario puede) armar increíbles ataques.

おまえなど゛このおれが゛ひとひねりにしてやる。
はやくここまで゛きてみろ



Estas técnicas son las que, comúnmente, explotan tu creatividad, y le dan a un juego de acción (como en este caso) un drástico aumento en su factor diversión.





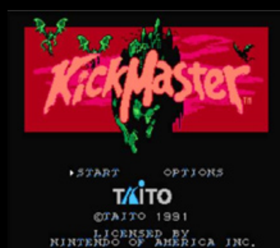


Kick Master 1°

Técnica: Todas (e involucran patadas)

Aquí hay que darle mérito a una cosa: la forma en que **Thonoran** engatuza a un ingenuo pueblo. Se supone que es una época medieval, con diablos y brujas, donde los guerreros del reino cabalgan y portan lanzas, espadas, y... se entiende la idea, cierto?, bien, pues el hermano del más valiente guerrero no ha tomado sus clases de espada, ni de tiro con arco (como todo caballerango que se precie de serlo), sino que se puso a practicar menudas patadas, pensando que con la bravía espada de su hermano bastaría; mas cuando son asaltados, y su hermano muerto, la fé, súplicas y miradas del mismo (e ingenuo, repito) pueblo son dirigidas hacia el par de olorosos pies del tal **Thonoran**, y sus confiables botas “7 leguas”.

Taito trabajó con muy buena animación cada patada, y aunque a muchas de ellas no les verás ni pies ni cabeza, la recompensa creativa en sus técnicas le vale el podio de honor de este **TOP**. Ea Ea **Thonoran**, con esa kalinka.







Moraleja: no te metas con **Thonoran** a las patadas.

L@s Lok@s de la NES



DOUBLE DRAGON II

Debió ser extraño el bicho que le pico a Williams porque... ¿cómo hizo para subir hasta lo alto del elevador?...

Pista: En realidad eres tú quien debe hacer "algo", para que Williams llegue hasta esa parte del escenario.

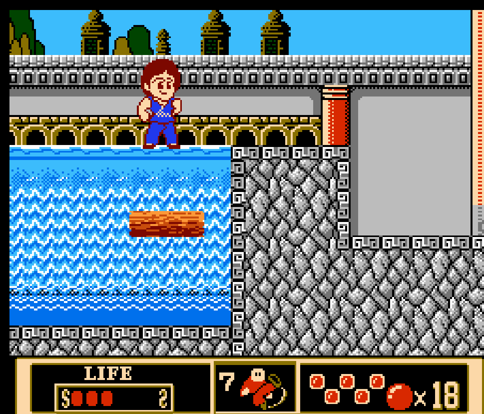




JACKIE CHAN´S ACTION KUNG-FU

Jackie sí que aprende rápido: ¿cuál es el secreto de la lección que acaba de aprender, sobre pararse en el agua sin caerse? (y sin estar en movimiento).

Pista: No debes moverte, pero...



Kid Niki te invita a que pruebes estos acertijos, y trates de resolverlos por tí mismo, y la satisfacción de hacerlo será tan grande como la que brinda cualquier arte marcial.

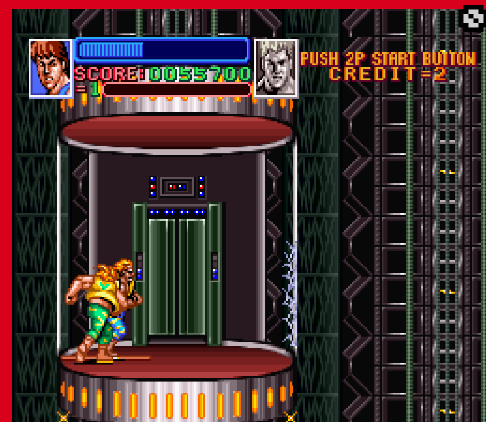
Pero si solo tienes tiempo para poner a remojar tu karategui, entonces puedes mirar las respuestas en la penúltima página.

¡Gracias por participar!

SUPER DOUBLE DRAGON

Siendo callejeros, no nos sorprenda que Billy y Jimmy se den sus escapadas a las zonas rosas, como por ejemplo aquí... ¿cómo hicieron para ausentarse de esta foto?...

Pista 1: No solo ahí, sino también en casi cualquier escenario pueden hacerlo. Vagos.



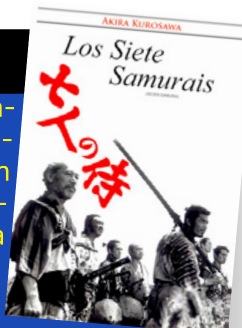


Ocio en la Tele

Como sucede en estos especiales, le damos una oportunidad a la tele y a otros medios de comunicación para que complementes todo aquello que aquí se ofrece, ahora bajo el estandarte de las artes marciales par NES y SNES. Quizás más que recomendación sea un recordatorio a filmes archireconocidos.



Los 7 Samuráis



Un pueblo se encuentra desamparado por los brutales ataques de un grupo de saqueadores. Absortos en el desconsuelo, alguien propone contratar **Samuráis** para que hagan frente al enemigo público; más siendo una comunidad pobre, habrán de apelar al supremo honor del bushido para obtener su valiosa ayuda. No pierdas el hilo o te aburrirás, síguelo, y culminará en lo excelso.

Un clásico de *Kurosawa* que dio cuerpo a la imagen moderna del **Samurái**.

Kill Bill Vol. 1 y 2



Cinta ultraviolenta de pelea entre damas, con preámbulos, sake, y ligeras y filosísimas katanas, en dos perversos volúmenes signados por Tarantino (y no olvides ver sus escenas borradas).

Una novia nunca olvida, y más aún si se trata de venganza. Lo mejor de la cinta: La blanca barba de Pai Mei, y los *Onitsuka Tiger* de **Uma Thurman**.

Héroe



Si existe algo como "moraleja" que se pueda decir en cantonés, entonces viene compactado en una cinta como "Héroe".

El "Sin Nombre" cuenta al Rey la historia de cómo venció a los más peligrosos asesinos de su majestad, entre reflejos y bien recreados flashbacks de mucha estimulación visual, pelea marcial mítica, y "nieve voladora" cortando (con sable) baños de miles de saetas, entre gracioso kabuki. Cintas como esta reposicionan aquel viejo cine oriental donde los espadachines peleaban flotando en el aire.

Gymkata



Cuando el cuento de la damisela en peligro no estaba en desuso, ***Gymkata*** dio un respiro a las formas perfectas y reflexivas del *Jeet Kune Do*.

El joven gimnasta deberá pasar una serie de pruebas (de vida o muerte) para poder estar con la mujer que ama... incluido un paseo por el pueblo de los locos ¡al estilo *Resident Evil*!.

El juego de la Muerte



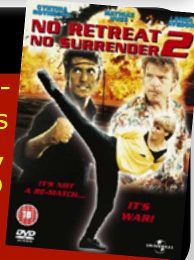
Esta es la última (e inconclusa) cinta de **Bruce Lee**, completada con el trabajo de dobles. Lo notable es que algunos de sus elementos fueron importados a otras cintas y videojuegos, y por todo ello la tenemos como opción viable para cuando cunda el ocio.

Billy Lo (**Bruce Lee**) es un actor, y peleador marcial experimentado. La mafia se da cuenta de lo útil que puede serles, por lo que lo invitan a unirse a la causa. **Billy Lo** se niega, y es ahí donde ha de pasarla canutas.

El filme culmina con el ascenso del dragón por una pagoda de 5 pisos, retando a cada uno de los 5 maestros marciales que la habitan.

No me gusta **Lee**, pero el filme es pasable y recomendado.

Retroceder nunca, Rendirse jamás I, II, III, IV



Si nos saltamos los "bodriosos" argumentos, y la nula continuidad entre estas cintas, tenemos a peleadores como **Van Damme**, **Cinthia Rothrock**, **Billy Blanks**, y **Loren Avedon** haciendo lo que les pagan por hacer: romperse nudillos, codos y espinillas golpeando maleantes laxos. Karate, kung-fu, kick-boxing, y otras completas artes marciales no están exentas. Haz lo bueno, y si vas perdiendo grita: "no retreat, no surrender!". Pelea marcial pura, con poco o nada de dobles. Entretenido (y algo gracioso, por los ruiditos que hacen cuando se golpean, y explosiones donde no debe haberlas).

Más Ocio Misceláneo

Casta de Campeón (Best of the Best)



Para muchos estudiantes de Karate es todo un portento de motivación "hagamos el bien".

Se trata de un torneo de artes marciales, donde curiosamente se entretejen historias entre los rivales, para dar motivo a las bonitas katas y encuentros que veremos.

Pensándolo bien, es como un "karate kid" con niños más creciditos, y con no tanta chiripada. Entretente un rato con esta cinta si así lo deseas, pero primero ve por los **Guerreros** o la **Clase 1984** a tu blockbuster más cercano.

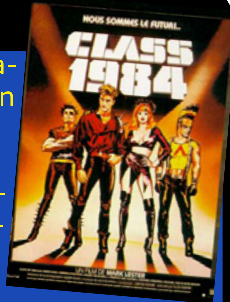
La Naranja Mecánica (Libro)



Alex y sus *drugos* viven la vida en un cénit de vandalismo, de unodos uno-dos, y de extraversión perversa, sin saber que sus marrullerías los llevarán a un cadalso de laboratorio. Como cobaya, Alex experimentará la rehabilitación obligada de un sistema inescrupuloso, pero vivirá para contárnoslo.

Aunque la película es fiel al libro, y conserva el lenguaje *nadsat* (y su musiquita clásica), se prescindió del capítulo 21 (el final), de ahí que recomiende el libro... y por mucho.

Clase 1984



La escuela no solo es un lugar de conocimiento para el matriculado escolar: los profesores suelen llevarse, de vez en cuando, una que otra "lección de aprendizaje".

Adornada con la rebeldía de una generación X, esta cinta critica (encubiertamente) la frágil y muy riesgosa legislación en alicientes y castigos escolares. Niños, no hagan esto en la escuela.

Favorita donde las haya.

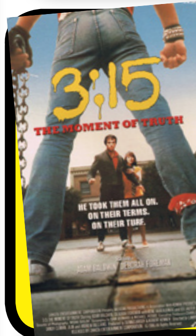
Contacto Sangriento (Blood Sport)



La cinta que lanzara al estrellado a **Van Damme** con sus patadas de escuadra.

Frank Dukes es una joven promesa marcial que representa al legendario clan Tanaka, pero para demostrar su valía debe ganar un torneo clandestino dentro de un kumite donde se vale todo contacto sangriento, debiendo tener cuidado, sobre todo, de su cinco veces campeón: **Chong Lee** (**Bolo Yeung**). Lo más emocionante de la cinta: el match de *Karate Champ*. Abstente de las secuelas.

3:15



Filme maniqueo, cuyo tentador planteamiento "lo que ocurre cuando papi no mira" terminó direccionado al terreno comercial. Alude a dos jefes de pandilla y sus cotos de poder, en una tierra de nadie que se llama escuela, y una pelea que tendrá lugar a las 3:15 pm. Redención u olvido... me temo que ni lo uno ni lo otro, y solo el toque de la campana a las 3:15 nos mostrará la siguiente pieza a mover. Comercial.

Los Guerreros



Debatiéndose entre un block buster y el cine de arte, **The Warriors** fue una cinta que encendió las pasiones entre pandilleros y jovenes escolares como pocas veces se vio.

No se trata de bien y mal, hay cosas que, como pulpo retorciéndose en la oscuridad, no se pueden evidenciar (ni aún ante la incandescencia de un estallido de auto). Quizás solo veamos siluetas de jovenes atizándose con bats, cadenas, macanas, y lo que haya a la mano, pero cuando el cine le pone acordes, y la emoción de incesantes persecuciones que terminan en momentos climáticos, solo hay una manera de definirlo, pero solo un guerrero lo entendería.



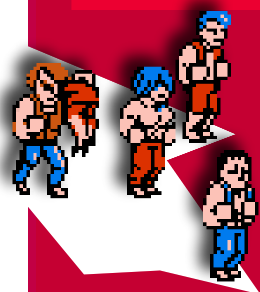
UDON'S ART OF

CAPCOM®



Deja Vu

Esto es **Déjà Vu**, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros videojuegos de NES.



Había muchas **Gangas** por todo el Centro Comercial. Pero no es de esas gangas que quiero hablar, sino del término "spanglish" para designar a las pandillas callejeras.

El rostro sombrío de las Artes Marciales

Existen múltiples teorías sobre la violencia conjunta, aquella que se hace cuando dos o más sujetos se unen para un fin vandálico. Y no es que quiera ahondar en eso de la "Genealogía de la moral", o en la "Anatomía de la destructividad humana", pero un grueso de escritores del estilo hacen hincapié en que (al parecer) una parte de esta inexplicable (de fondo) violencia se desarrolla por factores del entorno (como las vivencias diarias), generando conductas retrógradas; y la otra parte viene heredada. Estamos hablando de conductas, y así pues, mientras las artes marciales se aprenden hacia adentro (para conseguir crecimiento espiritual a la par de fortaleza física), parece ser que la violencia (particularmente la callejera) se detona por instinto, y se fomenta cuando un grupo de ellos coincide en golpear "a la sociedad".

Vándalos, asesinos, machos territoriales, son como los peligros estacionarios a los que hay que dar mantenimiento, porque no hay sociedad (por muy tranquila que sea) donde las pandillas sean solo síntoma.

Converse, Cadenas y Beat Street

Hay que sumar a toda esta paja hipotética, una serie de elementos que se cuelan, por decir algo, mediante osmosis destructiva de modo casi inconsciente, dícese la música, la moda, clichés y parafernalia, así como otras tendencias que actúan como crisol y reflector de identidades (estoy diciendo que inciden, pero no que sean determinantes, dada la naturaleza dual y universal de todas las cosas -incluidos los pensamientos-), así pues, las ideas que transmiten y las ideas que se generan en torno a objetos, o líderes (me abstengo de decir nombres) pueden también ser brote de esto que estamos hablando: el nacimiento de individuos con conductas patógenas; aunque también puede deberse (su conducta) a una hiperactividad mal estimulada, indistintamente de que solo se dediquen a grafitear vagones, y rayar cristales.

Sepan disculpar esta prosa rimbombante; y como resarcimiento, mejor hablemos de esas ***Gangas***, pero ahora sí: en **NES**.

Nacidos pa´l desgarriate



Los ***Kunio*** (NOTA: hablo en plural porque el buen **Kunio** parece clonado en todos esos juegos de **Technos**) brotan como por pensamiento reflejo ante la palabra "***Ganga***", y es que no dan paso sin chancla, siendo auténticos centauros del entretenimiento. Se les vea en las canchas, o en el caso de **River City Ransom** (**Street Gangs**) en las calles, siempre estarán dispuestos a darle una manita a la señora justicia, siempre y cuando esta se haga "más" ciega de lo que está para no ver los atizamientos y ajusticiamientos que harán de estas ***Gangas***.

Renegade viene siendo parte de esa misma familia **Kunio** que gusta de azotar criminales y maleantes de los suburbios de una peligrosa metrópoli.

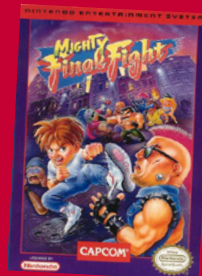


La saga **Double Dragon** tiene también su historia que contar: siendo de los pocos sobrevivientes de un aparente caos nuclear, los hermanos **Lee** dejan su búsqueda de enlatados, para enfrentar a un numeroso grupo de rufianes conocidos

Gangas

como los ***Black Warriors***, quienes primero secuestran y luego matan a la novia de uno de ellos. Así, un fuerte deseo de venganza los lleva a recorrer las calles, y a corromper el arte sagrado conocido como *Sou Setsu Ken*, para convertirse en golpeadores de lindas, callejeros, y hasta sombras.

¿Y qué me dicen de ***Mighty Final Fight***?... **Cody**, **Guy**, y el Mayor **Haggar** deben ir a la búsqueda de **Jessica**, y es que resulta que entre los ennegrecidos y grafiteados muros de Metro City, su belleza es lo único que da luz y vida a ese manqueante y execrable retrato enmarcado en agua, y pues el líder de la ***Ganga*** criminal ***Mad Gear*** quiere para sí solo a este filetito luminoso (así lo dice el manual). Vamos muchachos, hora de golpear punks (de los malos), y vil escoria.



Quizás es enfermizo pasar días y horas frente a un televisor jugando videojuegos, pero lo cierto es que siempre será mejor opción que despotricarse por el bando del ángel caído. Juega limpio, eso sí.

Tygrus

> "La violencia está en aire. Y el azar se encarga de repartirla a su diestra" - *Henry Miller*

The Warriors

Muchos dicen que "**The Warriors**" se ha vuelto una cinta de culto. Lo sea o no, es una excelente propuesta de ***Gangas***: **Los Guerreros** de Coney Island (donde está, irónicamente, el mismito parque de diversiones) acuden al llamado para declarar la guerra a la policía de Nueva York, sin imaginar que serán cazados a luz y sombra por bandas rivales que los considerarán traidores a la causa.

Como dato (no tan) curioso, cuando esta cinta se exhibía en cines de EEUU, eran los "gangueros" quienes estaban en primera fila, y los desmanes no se hacían esperar.

Ni el ***Break Dance*** o el ***Beat Street*** superan el deslumbrante impacto *molotov*, y la magnificencia de este clásico.

<< Waaarriors >>...
<<come to plaaaay >>





El Patriarca de las peleas viene a regodearse en FAMICOM

¡En un título de auténtica estrategia marcial que hará que te vayas de espalda!

- ¡Primer juego de peleas en forma... de la historia!
- Son 5 guerreros los que tratarán de impedir que toques el gong
- Combinación de movimientos y tácticas que le da un frescor al sistema como nunca se había visto
- Todo el ingenio del Arcade, de parte de Konami, y...



Para tu Nintendo Famicom

RECOMENDACIONES

Fabrica: **Konami**

Año: **1989**

Género: Beat ´em up

Jugadores: **4**

Recomendado por: Tygrus



CRIME FIGHTERS



Los juegos de callejeros, pandillas, y enseres menores descalabrando espectadores, ya eran una moda de maquinitas dos décadas atrás. Para ese entonces, títulos como **Final Fight**, o **Double Dragon** (que seguro hacen eco en la colectividad) daban de qué hablar, y **Konami** no se iba a quedar con los brazos cruzados ante estos ofrecimientos, con lo que nos trajo para el género beat ´em up: **Crime Fighters**.

No es que **Konami** haya encontrado el hilo negro de este género de juegos para cuatro jugadores (léase **Sunset Riders**, **TMNT**, **X-Men**), pero aquí podemos darnos cuenta de los pininos que hacían, evidente en el complicado reto (algo desenfocado) que presenta, y en el tosco modo de jugar; pero luego de hacerte amigo del control, y entender las rutinas de, al menos, los vagos más persuasivos, comenzarás a sentirte como en casa, con ese sentido de la justicia que hará que lo disfrutes (sin remordimientos por los golpes bajos).

Aunque el juego es para cuatro jugadores, tres de ellos usarán un clon del primero (con pantaloncillo de distinto color). Este héroe de tirantes da la impresión de que luego de poner a estos pillos en su lugar irá a pintar unas cuantas paredes, pues la verdad no va tan desaliñado como para ser policía encubierto, ni tan formal como para ser un excéntrico agente de la Matrix. Todo lo que sé de la historia se resume a que un grupo de sexo servidoras están dentro de una jaula (y no es por fetichismo), pues fueron raptadas por esta bien surtida (y feita) "ganga".



Adorarás a estos tipos, pero aún más lo gallinas que son

El juego presenta un reto alto, ya que desde el primer callejero al que nos enfrentamos nos puede salir muy machito, y darnos unas patadas bien puestas, apenas comprendiendo como defendernos.

Hay punks, karamekas, algunos vagos, y tipos muy pelados que no se tientan el corazón para golpearte aún en las "yoyas". Nuestro personaje puede devolver algo de esa sopa de su propio chocolate, aprovechando los momentos en que están tirados para patearlos, lo cual es recomendable, especialmente con los jefes (aunque estos se levantarán de sopetón, como si les echaran encima un balde de agua). Como estos tipos son fríos como el hielo, aconsejo que siempre tengas a tu espalda una pared, una caseta telefónica, un poste (la cartera no aplica), a fin de que no te lleguen por la retaguardia, mientras le das su calentadita al de enfrente.



Hasta un paseo por tren (sub) urbano puede tener su atractivo

Como la mayoría de los enemigos comunes se parecen, y a casi todos les puedes dar su coscorrón no estando alineado con ellos, es hora de hablar de los jefes... que de ellos sí hay que andarse con pinzas. Puedes identificarlos porque seguro o te doblegan en peso y estatura, o llevan un arma casi de su tamaño; hay, por ejemplo, un marinero que parece desarmado (parecido a **Abore** de **Double Dragon II**), pero en el tiempo que le tiras un golpe él ya sacó su navaja de Rambo y te rebanó. Otro es parecido a **Freddie Krueger**, otro más es un "escualo" boxeador, pero se mueve con ritmo que casi hipnotiza, y sus jabs son tan veloces que no te ofenda si te sientes como pera de boxeo. Lo curioso es que cuando casi estás por vencerlos ellos ya no se defienden. Algo que se me hace muy bueno son los métodos que emplean, por poner el ejemplo: el jefe de la motosierra te tirará, para acto seguido empalarte cuando te estés levantando.

Ocasionalmente podrás tomar navajas, pistolas, o barras/tubos para hacerle frente a la prole (la pistola es la mejor de todas).

Cuando terminas el juego te dan un premio: una pelea callejera contra todos los jefes, y si terminas el juego por segunda ocasión ahora sí se acaba el veinte.

Este juego tuvo una segunda parte, en una insana pero no por ello divertida **Vendetta**, pero primero te recomiendo juegues este para calentarte el seso, y ya después, con más propiedad, quizás comentemos cómo le fue en la secuela.



Estar cubierto no basta... "Got Milk?"

Saca la Basura.

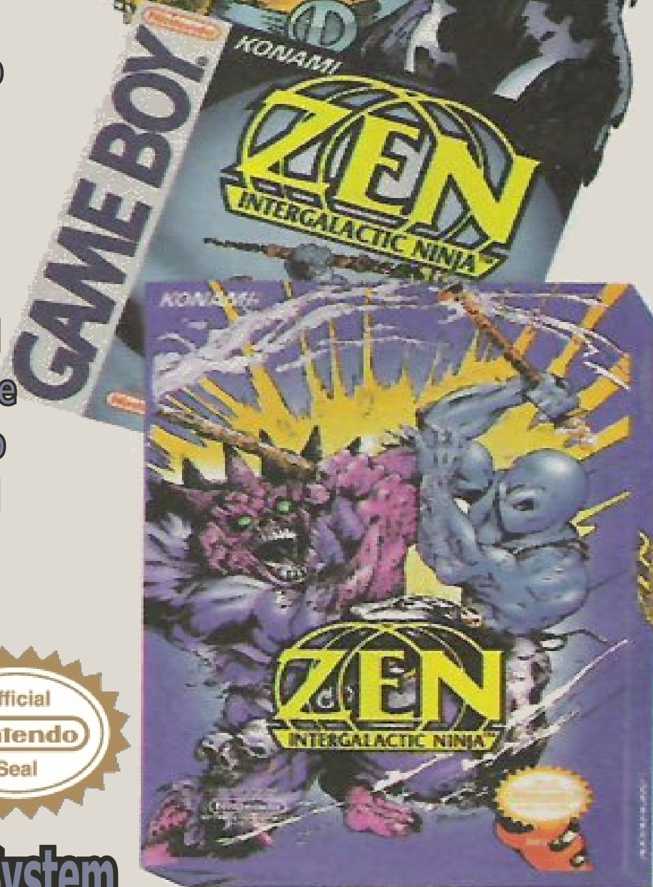
¿Quién se preocupa de que la Tierra no se vuelva un basurero tóxico?... ¡por supuesto!, solo ZEN: El Ninja Intergaláctico.



12 niveles en NES, que continúan en la aventura portátil del Game Boy, y solo así evitarás que Lord Contaminante, y su bizarro escuadrón tóxico acaben con el verde del planeta

KONAMI





Para tu Game Boy, y tu Nintendo Entertainment System

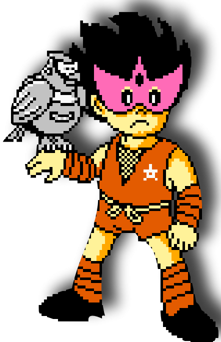
Reportaje Especial

De Ninja Hanamaru a Repartidor de Pizzas

PREPARANDO LA MASA

¿De qué se trata esto?.... La historia de **Doki Doki Panic** y su metamorfosis en **Super Mario Bros 2**, debe ser no solo recordada por miles de nosotros, es (como por consecuencia), una de esas buenas acciones informativas que se tornaron en cucharada de jarabe de aceite de hígado de bacalao (¡cuántas preposiciones!).

En su lugar he tomado la historia del **Noid**, y su versión Famiconera, protagonizada por un amigable ninja que de eso tiene poco, pues más destaca por la cetrería (adiestramiento de halcones). ¿Cuál considera el vulgo que es mejor?... al menos trataremos de ver las diferencias, que en esto de acomodar la perspectiva siempre habrá opiniones encontradas.

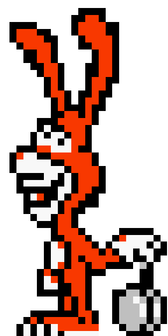


Así pues, estamos hablando de ***Kamen No Ninja Hanamaru*** (***Masked Ninja Hanamaru***) para Japón, y para los demás (que somos nosotros): **Yo! Noid**.

SALE UNA *VEGGIE LOVERS´* PARA USA

Nadie sabe a (ciencia cierta) por qué algunos contenidos de videojuegos de **NES** tenían que cambiar de una Región a otra (algunos dirán que por la cultura, o porque los mercadólogos de ese entonces creían conocer a los distintos mercados, etc...., pero de fondo, no hay algo tácito en lo que se basen las compañías de modo uniforme), el caso es que cuando cruzaban el alambre de púas que divide a Oriente de Occidente, uno que otro arañazo los dejaba marcados, y a veces más que eso, donde la totalidad del contenido terminaba verdaderamente ensartado.

En fin, el caso que nos ocupa trata de un juego, digamos, "especial", por el hecho de que su contenido no fue modificado (al menos hasta donde sé) por alguna de estas cuestiones ultra importantes que solo la gente diplomática de gobierno "entiende": fue por el simple hecho de ampliar (horizontalmente) su fama. **Yo! Noid.**



HE IS A SK8TR BOY



Bien pudo haber sido **Megaman**, **Bionic Commando**, o algún otro popular personaje de **CAPCOM**, pero el destino quiso que fuera ***Masked Rider*** quien le prestara casa al troll del restaurante de la ficha de dominó. ¿La razón?...

Hanamaru (así lo llamaremos de aquí al final de este Reportaje) es un título de plataformas de lo más convencional, pero pierde coherencia con, por ejemplo, el hecho de que no usa técnicas ninja, sino más bien un pajarraco que le sirve como arma. Y si con eso, el título comienza a perder cordura (aunque estoy totalmente de acuerdo contigo en que en un videojuego no tiene por qué haberla), se verá que se precipita al abismo demencial cuando, avanzando en los escenarios, llegamos a una clase de *racer* en patineta, o cuando te encuentras con un pogo, o hasta cuando haces tuyo el invento de ***Da Vinci***: el rotocoptero...

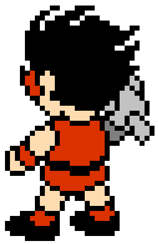




Estos inventos de hombre blanco, hicieron que la pizzera 2X1 considerara que de aquí se podía hacer algo decente: solo había que cambiar los escenarios y permitir que el **Noid** se trepara a estos, más que identificables, artefactos fáciles de ver en suelo Estadounidense.

Con mucha pimienta esparcida entre *hanafudas*, su arribo a **NES** fue aplaudido. El **Noid**, ahora acompañado de su super yo-yo, y una inestable longanimidad (que no es ingrediente de pizza), se lanza al rescate de una Nueva York asolada por un idéntico (pero verde "lastímame la retina") conejo come pizzas.

YO-YO, Y SIEMPRE YO



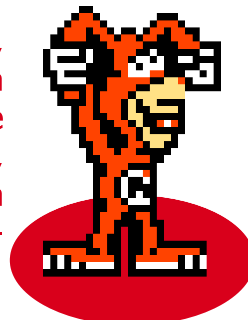
Aunque sin pretensiones esnob (y quizás en burla a ello) el **Noid** no deja de ser un concepto "fresa", que busca valerse de la simpatía que le es fácil ganarse, cuando se trata de hacerla del aguafiestas. Quizás un martillo (a riesgo de parecer Chapulín Colorado), un extintor, o hasta algo como un boomerang (con una horrorosa "N" negra) pudieron haberle venido a bien, pero se eligió algo mejor: el super Yo-Yo.

Así, el cernido de una ave de rapiña, se permutó por el "swing" de yo-yo. Casi todo estaba listo para comenzar a hacer dormilones, columpios, ruedas de la fortuna, y todo tipo de suertes, pero hay algo en lo que la gente de **CAPCOM** volvió a acertar: la actitud.

ROBANDO CÁMARA

De momento, hay que dimitir en ese afán por encontrar la respuesta a este cambio tan drástico de actitud entre **Hanamaru** y el **Noid**; solo baste saber que **Hanamaru** es un personaje cuyo antifaz no logra disfrazar su carencia de expresiones faciales (y mira que viene acompañado, como para hacerle la plática aunque sea a su pájaro); el **Noid**, por su parte, es un sujeto que te mira constantemente por la ventana del televisor, sin miedo a mostrar sus dos grandes incisivos, su narizota, o su enojo cuando invoca un "poder", incluso pierde la formalidad cuando gana un torneo come-pizzas, dándose unos buenos jalones de orejas.

Atribuyamos a **CAPCOM** ese buen cambio, aunque solo haya sido un insignificante salteo de ascuas, a fin de avivarlas para dar calor a un título que, basado en un ninja criador de aves, reflejó a la perfección la informalidad de un personaje que solo vive para una cosa: comer pizzas.



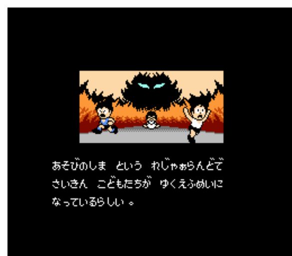
Reportaje Especial

HISTORIAS





Un día como cualquier otro: en busca de ratones para el halcón



¡¿Quéee?!... ¿Alguien se está metiendo con los chicuelines?

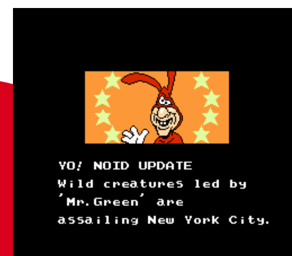
¿Y ahora, dónde jugarán los niños?

Mapa









El único que puede dar problemas soy YO



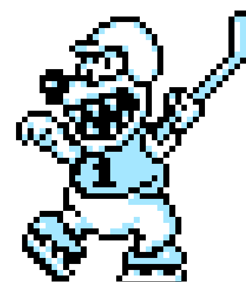
Haré que Mr. Green se coma mis pizzas (con picante)

¡Yo y mi super yo-yo lo detendremos!



Mapa







Hanamaru ha de iniciar en una playa a punto de naufragar, o así parece por el efecto de sube y baja que presenta.

Esto sirve para denotar que el juego es idéntico en su estructura de valores, plataformas, y control, pero el escenario siempre jugará un factor determinante en los votos del juego.

Mira lo que pasa con el **Noid** (---->).



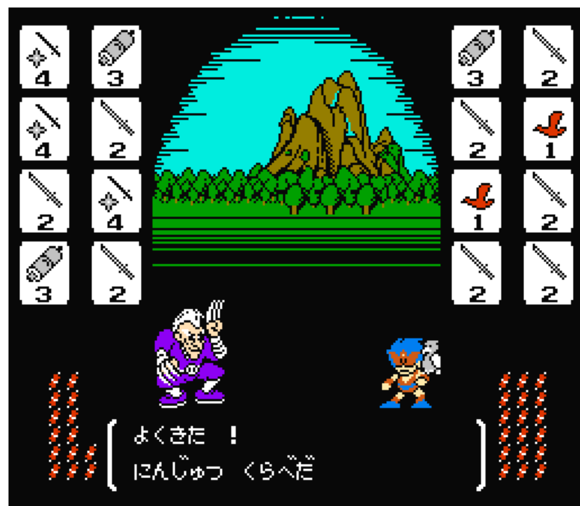
No todo tiene que ser lógico, por ejemplo, en el primer escenario vemos una Ciudad Norteamericana, que más bien podría ser la vieja Venecia, pues sus calles suben y bajan con la marea.



Para ser un ávido comedor de Pizzas... ¡vaya que **Mr. Green** (el enemigo principal del **Noid**) sabe como hacer que se le tome en serio!.

Reportaje Especial

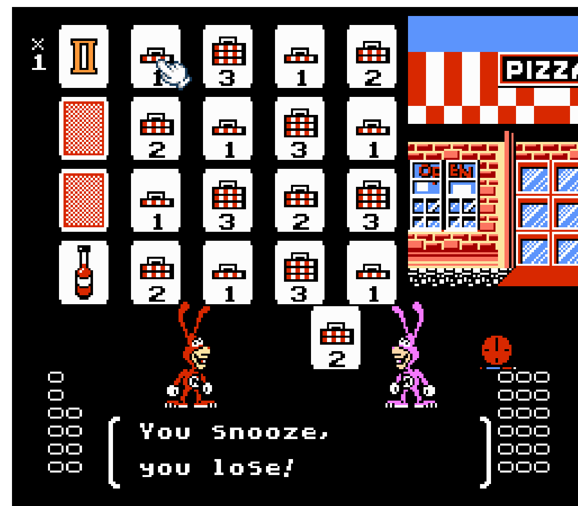
TORNEO DE CARTAS



Llegamos al factor clave del juego: sus jefes.

En su recorrido, **Hanamaru** ha de recolectar "scrolls" (pergaminos) con diferentes valores (algunos de ellos suelen estar escondidos). Estos scrolls darán a **Hanamaru** la oportunidad de usar ataques especiales, y también de aumentar su mano de *hanafudas* frente a distintos enemigos de nivel: un golem, un ninja montado en un sapo, un pirata, y otros. Si tu mano es mayor a la del enemigo, la diferencia ira llenando un contador de scrolls. El primero en llenarlo gana. Si pierdes tendrás que repetir el nivel, justo como en los bonus que hay escondidos.

BUFETTE DE PIZZAS

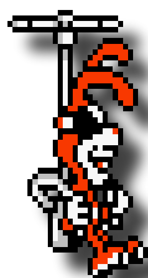


Tocante al **Noid**, él prefiere las disputas donde haya montones y montones de itacates de pizza.

La música se hace fiestera, y ¡comienza el concurso de comedores de pizza!.

Como ocurre en **Hanamaru**, debes llenar contenedores con la diferencia obtenida entre las pizzas que ofreces, y las que el rival te está dando. Puedes usar II y III para duplicar y triplicar tus raciones, y así jambarte muchas pizzas de un bocado.

MENOS IDEALISMO, Y MÁS PICANTE



Si nos ponemos remembrantes, alcanzaremos a mirar títulos con cambios drásticos como ***Gryzor***, ***Fudouu Myouden*** (***Demon Sword***), y aún después de ***Hanamaru***, otros con un nivel aceptable de cambio, como ***Karnov***, ***Ninja Jajamaru: Ginga Daisakusen*** (***Squashed***, del que puedes leer una nota en este mismo número), o ***Saiyuuki World 2 Tenjoukai No Majin*** (***Whop ´Em***), pero definitivamente, un cambio de este tipo, con un simpático y bien conducido sesgo en su historia y personajes (observa el oso de la página anterior), dará más pila a un concepto, al menos para aquellos que ven la sátira como una forma de vida.

SE ENTREGA ANTES DE 30 MINUTOS

Yo solo quería platicarles las diferencias de este título, pero se han pegado una serie de cosas poco importantes, es por ello que pongo punto final para que mejor tú vayas y te sumerjas en ambas fuentes, verás que se te entregan antes de media hora, no solo por conservar un esquema de juego del que se dice partieron muchísimos títulos de cartas, sino porque presentan un reto decente, te sacarán una que otra risa, mucha satisfacción al encontrar bonus escondidos, y sobre todo porque son como la lecitina de soya de buen sabor, no teniendo que sumarle grasa a tu intestino, y ser, además, productos hipoalergénicos, pese a su vejez.



Tygrus

CONSTRUCCIONES

FAMICOM DISK SYSTEM

Compañía: Nintendo

País: Japón

Año: 1986

Precio estimado:
1986: 150 usd
Actual: Desde 50 hasta 200 usd



El *Famicom Disk System* (FDS, en lo sucesivo) fue un coqueto periférico ochentero para el FAMICOM (vendible solo en Japón); un producto que hacía crecer horizontalmente al sistema (y no en vertical, como se puede suponer). Conozcámoslo aunque sea en unas cuantas letras en estos antecedentes, con sus curiosidades, e información casi inútil, para una clara y fresca fotografía.

¿CÓMO, CUÁNDO, Y POR QUÉ?

Fue creado por Nintendo y Mitsumi Electronics, y lanzado al mercado un 21 de febrero de 1986 (mes extraño para el despegue de un producto). Se pretendía que acabara con las exigencias del jugador deseoso de guardar sus progresos en los juegos, y sobre todo, que ofreciera más memoria que un cartucho, para beneficios extra (se supone) que los desarrolladores explotarían, pero ya se verá en que acabó la iniciativa. Se descontinuaría +/- por 1989, pese a que consiguió un tercer objetivo: el de abaratar los juegos, al estos ser ofrecidos en formato de disco floppy (distinto al floppy para PC).

1枚のディスクカードでいろいろなゲームに書き換えることができます。



●下記の6点はB面にゲームがはいっておりませんので、新しいゲームをB面に書き込むことができます。詳細は裏面をごらんください。なお、下記の6点は従来のROM式カセットのゲーム内容と同じです。



Metroid FDS

El optar por un magnético re-escribible en el cual guardar juegos, permitió generar un negocio de venta de software descargable (juegos), desde cabinas grabadoras de Nintendo a discos vírgenes para FDS. El precio era más económico que si se comprara un juego nuevecito (casi obvio), fuese en disco o cartucho, lamentablemente, por este simple hecho de descarga se comenzó a lucrar ilegalmente con los discos regrabados, siendo esa la razón principal de su acaecimiento. Pese a ello, la notable cantidad de 212 juegos fueron los que desfilaron en el catálogo del aparatito, entre los que tenemos a Super Mario Bros, Zelda, o Metroid, así como algunos otros de terceras compañías con títulos como Pac-man, Galaga, Twin Bee, Xevious, etc; algunos de estos juegos fueron exclusivos para el FDS, y contadas conversiones, como por ejemplo Castlevania, tuvieron nimios cambios en la música y algunos gráficos.

COMPONENTES



Entre el adaptador RAM (superior), y la disquetera del FDS (inferior), hacían sandwich al Famicom (centro). Así lucía armado el FDS

El FDS requiere de 3 componentes para funcionar adecuadamente:

1.- La disquetera, que es donde se insertan los discos. Usa pilas o adaptador de corriente.

2.- El adaptador RAM entre el sistema Famicom y la disquetera. Que es como el traductor.

3.- El disco con el socorrido juego, con dos caras leíbles de 75kb cada una. Los discos más comunes eran de color amarillo o azul.

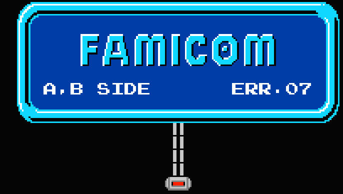
Esta es el arca abierta (o la chamuca cabina) donde el justo pecó.

El costo aproximado del disco para FDS era de unos 30 usd (unos 2500 yenes de aquel entonces), y el costo por descarga del juego era de unos 6 usd (500 yenes).

¿Alguien por ahí dijo 500 Wii Points para **Consola Virtual**?...



I AM... ejem... ERROR



Si alguna vez manejaste un floppy de 5 1/4", y cometiste la torpeza (no te culpo) de guardarlo en tu mochila como si fuera la torta del almuerzo, entonces recordarás que para cuando llegabas a la escuela e ibas a presentarlo, tenías que rogar clemencia a los cielos para que te creyeran que en el disco (ahora inservible dada su fragilidad y lo volátil que era la información) traías la práctica que te habían encargado. Algo similar ocurría con los discos para FDS, ya que aún cuando estos fueran más resistentes que los de 5 1/4", presentaban errores varios: frecuentemente el disco era irreconocible por el FDS, mostraba sectores dañados, o presentaba alguno de los más de 20 errores que me faltan por mencionar, con lo que no solo perdía valiosos puntos de popularidad, sino que la diñaba prontito, sin más ni más.

Otra de las desventajas fue que la información se transcribía linealmente, es decir, todo se guardaba en forma de datos dentro del disco, mientras que en un cartucho se podía destinar un chip para música, otro para esto, otro para aquello otro... y los chips comenzaban a ser asequibles (o así lo dice quien vivió con todo lucidez esa época, yo no lo recuerdo) para cuando el FDS casi estiraba la patita, presa de la piratería. Algunos de los juegos que ya no pudieron salir en formato disco (como *Bio Miracle Bokutte Upa* de *Konami*), posteriormente saldrían en formato de cartucho.

INFORMACIÓN ADICIONAL (CURIOSIDADES)



- Al encender el sistema se carga un BIOS, donde podemos ver a Mario y Luigi del juego Mario Bros.
- La mascota fue *Disk-Kun*, que la verdad yo no le veo forma más que de galletita o mancha con ojitos, en un amarillo mostaza.
- Los juegos podían utilizar más de un disco, cada uno de los cuales podía cargar hasta 75 kb por cada lado.
- Como los discos permitían hacer states, Nintendo ponía a la venta juegos en versión "disco azul" (como fue el caso de *F1 Race*), donde los jugadores guardaban sus más altos puntajes, y los mejores recibían regalitos.



- Luego de su lanzamiento como accesorio adaptable, salió a la venta un Famicom con la disquetera incluida (combo). Podía adquirirse en un rojo cereza, o negro como abismo.
- Algunos le llaman erróneamente "El Nintendo Japonés", cuando en realidad solo es un conjunto de componentes que dan expansión al sistema, fácil de entender en nuestra modernidad, como si dijésemos que se trata de una unidad de disco externa para la PC.

CODA

Aunque casi nunca lo hago, no quería quedarme con las ganas de expresar mi sentir sobre el FDS. No se piense que el efecto que me causa este accesorio es de desagrado, por el contrario, es de los pocos periféricos que me gustaría incorporar a mi colección (luego del amplio listado de títulos de NES por adquirir). Espero que más temprano que tarde me haga con uno de ellos, y como muchos de ustedes: disfrute de sus pocos pero bien apreciados beneficios.

Decidí hablar del FDS debido a que muchos de los juegos de artes marciales de este especial se ejecutan en FDS (parte integral de la familia Nintendo NES), y no quería que alguno se quedara con las ganas de saber la nota de este aparato que le es afín.

Tygrus



FAMICOM WORLD

Si te interesa saber más sobre este periférico Japonés, te recomiendo visites:

www.famicomworld.com

De ahí mismo he tomado fotos y datos para este artículo.

2 - JUGADORES
SIMULTANEOS
ACCIÓN HOMBRO CON HOMBRO

双截龍

DOUBLE DRAGON II



RECOMENDACIONES

Fabrica: **Technos Japan Corp.**

Año: **1989**

Género: **Beat ´em up**

Jugadores: **2**

Recomendado por: Tygrus





DOUBLE DRAGON II -The Revenge-



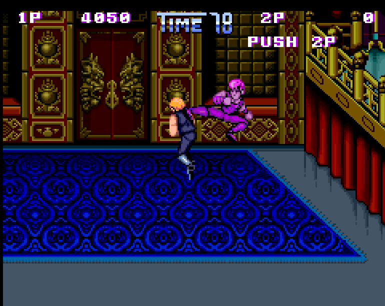
El reconocido éxito Arcade del Double Dragon tuvo una secuela muy arriesgada, en razón directa a que no solo el motor gráfico permaneció: los escenarios SOLO fueron retocados; sin embargo, se presentó decantado en su totalidad por un estricto ajuste a la velocidad, dando con ello a su contenido peleonero *(Beat ´em up)* mayor dificultad (por el reflejo, ahora más veloz que pedía), pero también un dinamismo y brío que hoy hacen que lo llamemos "legendario".

Los peligros dejaron de ser a mansalva, para redefinirse verdaderamente, y si tomamos en cuenta que iban bien disfrazados/acompañados de los hermosos acordes de la primera parte, y espolvoreados con sonidos de risas, pujidos, y muchas patadas chicoteando en favor y en contra, en su conjunto tuvimos un poderoso efecto de acción a tambor batiente.

Pese a contar con pocos movimientos (y que el stick define si das patada o puñetazo, dependiendo hacia done mires), se agregó una patada en volteareta, no muy útil, pero ampliar el catálogo de técnicas ya era algo. En esta entrega, **Billy** y **Jimmy** perfeccionan esa patada en reversa que venían dando, para crear la famosa ***Cyclone Spin Kick***.

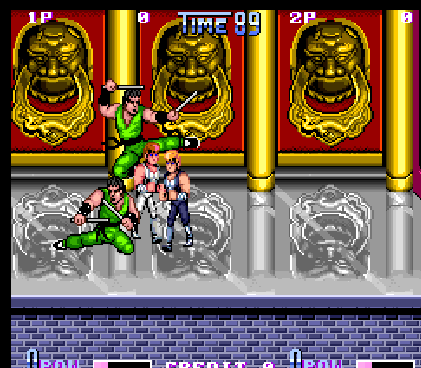
El juego inicia con la crudeza misma: **Marian** se encuentra en los linderos de un helipuerto, cuando **Willy** y sus secuaces llegan para cargársela... no es un rapto, se la cargan con plomazos. No pasan ni 10 segundos cuando **Billy** y **Jimmy** hacen acto de aparición, para así iniciar la venganza: único propósito para el que, de ahora en adelante, vivirán.

El agarrón de los cabellos (con rodillazo al rostro), el codazo, y la ***Cyclone Spin Kick***, son los tres movimientos más representativos del duo del dragón, pero no basta con saberlo (y usar ocasionalmente el resto de los golpes), hay que hacerlo con diligencia, y con la cabeza fría como témpano, pues esta vez **Willy** ha reclutado a peleadores despiadados y sumamente diestros: ***Burnov***, una masa experimental de siderurgia, que terminó con una máscara de herrero freída a su rostro; él se reirá de tí mientras te levanta de los cabellos y golpea tu estómago repetidamente. ***Jeff***, el doble de **Billy** y **Jimmy**, también conocedor de las virtudes del ***Sou Setsu Ken*** (y mucho más), podrá golpearte con el codo de frente, agacharse a su antojo para evitar peligros, y hasta librarse violentamente de tus agarres para en una contrallave hacerte morder el polvo. Y ***Abore***, sujeto con gigantismo, y al parecer un bizarro retraso por lisina psicotrópica que lo hace ver tétrico, quien de un avieso manotazo te mandará a la lona; tan peligroso que el propio **Willy** ha encomendado el cuidado de la fábrica a su brutalidad.



Sereno moreno, no es contigo el pleito

Esta es una gesta urbana entre los guerreros de las sombras, y nuestros envalentonados peleadores de lycras, con un ritmo acelerado de puñetazos, agarres, voladoras, y muchas armas filosas que cortan el aire siniestramente, junto a enemigos que no se andan con timideces. ¡Cuidado!, una sorpresa final se esconde en la guarida de los Guerreros de las Sombras, eso si logras pasar con bien entre terrenos salvajes vigilados por Abobos, Lindas, los gemelos karatekas Taipei, y muchos felones que no dudarán en atacarte por la espalda, ni les importará dañar a los suyos si, por ejemplo, estás al alcance de una bien puesta granada que te reventará los oídos.



¿Quién no gusta de esos Arcades donde los malos se gastan tus vidas sin misericordia?

La diferencia más marcada de su antecesor, es que aquí no te lo puedes pasar tan fácilmente con el codito, será mejor que comiences a usar, por citar una técnica, la coz seguida del remate con uppercut, y recuerda: debes desconfiar hasta de tu propia sombra.

Algunas buenas exclusiones vinieron a bien, como por ejemplo el puente roto (era algo tonto para un karateka perder una vida en un puente roto) que ahora ha sido sustituido por una trilladora, la cual se acciona repentinamente para cosechar las malas hierbas: un cuadro de acción que debería estar en el museo de la fotografía de los videojuegos.

Siendo un título de 1989, presenta muchos puntos a favor, como el tamaño pequeño de los personajes, que permite mayores oportunidades de escape (estoy seguro que en más de una veintena de ocasiones querrás hacerlo), aunque también sirve para mostrar las proporciones entre héroes y villanos. Música que en lo personal me sigue pareciendo excelente, sonidos intensos... hasta el "buuuuu" de cuando muere el personaje.

La barra de energía ha sido acortada: ahora solo hay 4 cuadros, fáciles de ser reducidos por un surtido de golpes de la clase "donde entra uno entran muchos", así que no te confíes ni te descuides: en este juego caminas sobre auténtico hielo quebradizo.

En el presente, dudo que haya máquinas con este clásico, que a muchos se les dificultó por la interfase de un botón para cada lado de la pantalla, aunque no es tarde para superarlo (y gozarlo), junto a los encantos de los que les he hablado, todo gracias a **MAME**. El asunto de la nostalgia es caso cerrado.



Esas gafas rojas de Abore todo lo ven. Hasta lo fácil que será partirte la cara de un manotazo

Area 404

Juego No Encontrado

Por: Ryumishima44



Fudou Myouou Den

TAITO no es una compañía que yo admirase mucho, debido a su casi total enfoque **ARCADE** que, como es de esperar, no brindaba mucha complejidad que digamos a sus juegos.

Pero con este juego solamente cambié mi forma de ver a esta compañía... merced a que saliera de tierras Niponas, pero empobrecido en más de una manera, con la correcta traducción de "**Demon Sword**" en, como dije, solo un digestivo light del presente *Rembrandt*.

El nombre de **Fudouou Myouou Den**, que ardiendo entre un hipnótico plinto de estereograma de fuego nos ofrece la bienvenida, es una referencia a las deidades Budistas, específicamente a ***Cetaka*** (hijo de ***Buda***), conocido en dicha religión por brindar buena suerte y curar diversas enfermedades. Solo con saber esto ya se puede predecir que el juego se recarga en elementos Budistas, y su 100% qué-ver con el folclor Japonés e Indio.

La historia se sitúa en un antiguo Japón oprimido por el *"Shogun de las Tinieblas"*, cuya sed de poder no tiene límites, y por la cual quiere adueñarse de las 3 piedras sagradas de ***Buda***, para así poder despertar a un antiguo demonio.

Nadie en todo Japón tenía el poder y el valor suficientes para enfrentar a este **Shogun**, así pues, el manto oscuro de miseria y sufrimiento se tendía en toda su plenitud. Cuando la esperanza estaba totalmente perdida, aparece un guerrero de las montañas llamado "**Ashuranata**", portando una misteriosa espada...

Se dice que la espada que posee **Ashuranata** no es común y corriente, más bien se trata de la legendaria "***Espada Demonio***": la única arma capaz de matar demonios, según lo arrullan los aldeanos.

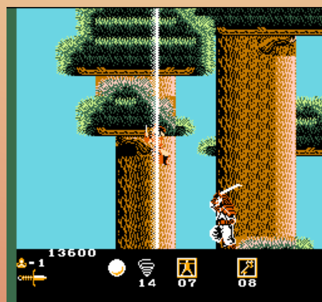


Los enormes árboles son elemento tangible del juego, y aquí, presumiendo sus galas invernales

Pero las cosas no están nada fáciles para nuestro héroe, pese a tener esta legendaria espada, ya que deberá buscar las 3 partes restantes de la misma, hasta completar los siete cuernos que la componen, y de esa manera liberar todo su potencial, dándole así la oportunidad para derrotar al *Shogun de las Tinieblas.*

Además de esta nada fácil tarea, debe encontrar las 3 piedras de ***Buda***, guarecidas al interior de unos cofres sagrados que sólo pueden ser abiertos con ayuda de la ***Espada Demonio***.

El **Shogun** se adelantó a nuestro héroe, y ha logrado robar las 3 partes de la espada, y está dispuesto a matar a **Ashuranata** antes de que forme tan formidable reliquia, para lo que ha enviado a todo su ejército, así como una jauría de bestias. **Ashuranata** deberá encontrar las piedras antes de que den con su rastro, y así, con el temor opacado, ser él quien busque al **Shogun** para aniquilarlo.



El hechizo de viento luce vistoso, y tiene un efecto devastador

Así, esta historia inicia: desde la casa de **Ashuranata**, ubicada en las profundidades de un bosque de bambúes.

Lo primero que vas a notar es que el sistema de juego se siente muy similar a "***The Legend of the Kage***", y es porque **TAITO** quiso redefinir lo ahí hecho, con una propuesta más grande, compleja y ambiciosa en todo sentido. Antes de que pienses que es un mero refrito, prepárate para jugar algo tan portentoso, que sobresale como si se tratase de una entrega nunca antes vista.

El juego cuenta con trece niveles, con una dificultad bien ajustada, donde los enemigos vendrán volando de todas direcciones, valiéndose de varios trucos para matarte; y hay que tener cuidado, pues de un golpe **Ashuranata** morirá. Hago un paréntesis para mencionar que en ***Demon Sword*** (versión del resto del mundo) se cuenta con una barrita de energía y un estilo de avance casi lineal, macheteándole otros muchos elementos de importancia, los cuales seguiremos viendo.



Uno de los mejores hechizos es el que nos permite volar libremente por el escenario (aquí apenas vamos a despegar)

Regresando al punto de la vulnerabilidad ante un golpe, hay, por suerte, enemigos que pueden soltar un *power up* de ***Kawarimi No Jutsu*** (técnica de reemplazo) con forma de cuerpo humano, el cual vale como *chivo expiatorio*, pues cada vez que muera **Ashuranata** el cuerpo falso caerá al suelo y nuestro héroe se levantará (¡se ve de pelos!).

Otro punto bastante satisfactorio es el arsenal del cual disponemos: las armas básicas son la espada y los proyectiles mágicos (***shurikens***) de rango limitado; contamos con diez clases diferentes de hechizos que van de las barreras defensivas a un poderoso hechizo suicida que mata todos los enemigos en pantalla (para este se requiere tener *chivos expia-*

> *“es un juego de 1988 que dadas sus naturales limitantes, sorprende saber que no sea tan popular como Legend of Kage, siendo que es todo un dechado de virtudes...”*

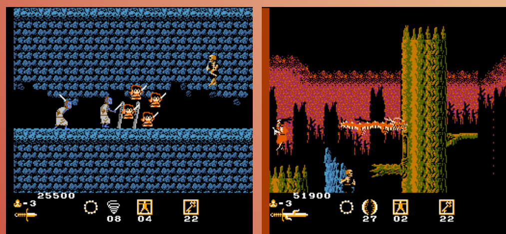
torios, de lo contrario solo desperdiciarás una vida); también hay alrededor de 10 *power ups*, de entre los cuales destaco el que nos convierte en un dragón, muy a la orden de ***Dragon Fighter*** o ***Holy Diver***, o aquel potenciador que crea tres sombras que nos siguen e imitan… ¡¡simplemente genial!!.



Si permaneces mucho tiempo en el mismo lugar, las bestias del Shogun de las tinieblas te encontrarán y te darán caza. ¡¡¡TOCA CORRER!!!

Los detalles realmente cuentan para los creadores de este juego, empezando para ello a hablar de la libertad del ambiente en sus scrolles libres, altos para imitar la antiquísima flotación marcial, con gigantescos árboles de espeso follaje aquí y allá, a los que podrás asirte por tu talento, aunque también, a la inversa, hay paraderos subterráneos, opresivos hasta lo grotesco, y no se digan los puntos intermedios: templos de misticismo y evocación serenísima, en una jornada que nos lleva a saltear pantanos, cementerios, bosques, montañas, etc., en todo un agasajo visual que se enriquece con estatuas, reliquias, kanjis doquier, y efectos de luz, sombra y color que solo puedo explicar en términos de “magia en pixeles de ocho bits”.

Falta hablar del eje del mal: los enemigos, seres vomitados por la Ribera Plutónica, que se dejan ver con soltura y ese anamorfismo de cuento Oriental: esqueletos de frío talante con sus rasgadas vestiduras ancestrales, guerreros con máscaras ***Samurái*** demoníacas, aves de rapiña, o huesudos y hambrientos canes, todos ellos desprendiendo tanatofobia que el ojo humano capta apenas iniciada la cruzada; eso sin contar el mucho simbolismo que maneja, entrampado entre lo profano y lo obsecuente, la magia, y todo ese influjo liberado en torno a una espada demoníaca.



La variedad de POWER UPS es genial. Algunos son ciertamente chistosos (izquierda), mientras otros se concentran en el misticismo (derecha)

Algo básico en este juego es quedarse en una área matando enemigos para obtener ítems de utilidad, en especial los recomendados “*chivos expiatorios*”, los más necesarios de acuerdo a mi experiencia, así como las llaves que abren las puertas de los templos Budistas, o mejor aún: caminos a los combates contra subjefes/jefes.



Ni la espada del augurio de Leon-O crece tanto como una de 7 cuernos

En cuanto al apartado sonoro, escucharás una sola melodía por mundo, y aunque suene desesperante a la larga no lo será, te lo aseguro; en los efectos de sonido se percibe fijación en el detalle, como el sonido de la espada que cambia conforme evoluciona, los proyectiles, las magias, incluso el más elemental de los *power up*; un gran acierto en su variedad.

Ciertamente algunos niveles son difíciles, debido a la abundancia de abismos y trampas, pero por suerte contamos con la opción de **password**, para seguir nuestro progreso sin problemas cuando la cabeza se haya enfriado.

Hay jefes por supuesto: Ogros, Hechiceros, ***Samuráis***... cada uno te dará una nueva especie de proyectil mágico al ser derrotado, mientras que el último jefe de cada mundo te dará una pieza de la es-



El Arte del Art Box Japonés y un Promo: Insuperables

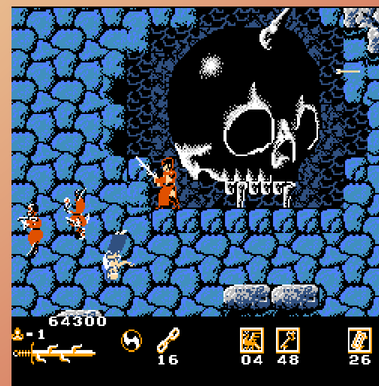
pada. La única queja que tengo respecto a los jefes es que tienen una *Inteligencia Artificial* bastante baja, pero nada que demerite la excelencia que porta el juego.

El control es semejante en algunos aspectos a ***The Legend of Kage***, pero depurado desde luego, para hacer más cómodos los saltos, aunque siga presentando cierta inexactitud a la hora de pisar plataformas, una falla que pronto pasarás por alto al estar inmerso en su drama.

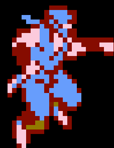
Si gustaste de **The Legend of Kage**, este te va a consumir varios días de tu vida, no solo por ser el recipiente donde descansa el sentido de la inteligencia y el saber por sus agregados culturales, es un juego de 1988 que dadas sus naturales limitantes, sorprende saber que no sea tan popular como su hermano antes mencionado, siendo que es todo un dechado de virtudes.

En conclusión, una obra de arte entendible para jugadores retro, y que nadie debe perderse...

¡¡¡UN APLAUSO PARA LOS PROGRAMADORES!!!



Observa los brillos del cráneo... así como ese hay cientos de detalles



TOP 10
Juegos de Ninjas

He aquí un listado de 10 juegos de Ninjas que no te puedes quedar sin jugar. Es un TOP, así que ya sabes como funciona (el "menos peor" en el 10, el "más mejor" en el 1). Los criterios bajo los cuales se eligieron son su factor diversión y trama.

Tygrus

10° Ninja Crusaders / Wrath of The Black Manta

Extraño, pero los colores de estos juegos se sienten en la nariz: huelen a silicón quemado. Quizás esa sea una de las místicas del videojuego (ilusionar otros sentidos), en estos casos en concreto con los bemoles y sostenidos del tema ninja. Hay que concederles que, con una buena pinza en la nariz, ambos te roban tiempo que añorarás.

Trama semicompleta, dibujos simples (en el caso de Ninja Crusaders) y algo rechonchos (en el caso de WBM) los pone en seria desventaja para este TOP.





Se quedan con una nota baja, pero para gustos y distracción, siempre habrá quien los quiera.

9° Shinobi

Shinobi (de **SEGA**) hizo algo brillante: que algunos de nosotros nos engancháramos, temporalmente, a una marca diferente de **Nintendo**.

El traslado a 8 bits quedo bastante simple (sacado de un gastado molde de la versión de **Genesis**/**Megadrive**), aunque, por ejemplo, se incluyeron las secciones de disparo de estrellas hacia ninjas que avanzan por el eje Z.



¡Rescata a los rehenes!, y ¡no te intimides ni dejes sin castigo a esos flamígeros y cobardes ninjas!. El juego, como es de entenderse, no está licenciado.

8° The Super Shinobi / Kaiketsu Yanchamaru 3

Super Shinobi es conocido, fuera de la consola, como **Shadow Dancer**, un juego donde el protagonista es acompañado por un perro. En este caso (**NES**) no aparece el perro (sería algo complicado interactuar con él, los ladridos, y en general adecuarle una IA que se complementara con las acciones de **Shinobi**), pero no por ello el juego se hizo malo: este renovado ninja se comporta como atleta y acróbata, pudiendo colgarse de barras, brincar de un lado de la pantalla al otro en un pestañazo, y sobre todo: que ha aprendido a utilizar magias místicas que dañan a los enemigos en pantalla. Jefes grandes, mecánicos, y apelativos del estilo, hacen que quieras rajar, disparar, y acabar con todo lo que esté a tu paso. Muy versátil, y de un control digno, que si no fuera porque la tiene difícil contra el resto de los títulos, seguro su posición en este **TOP** ascendería al menos tres peldaños.



En el caso de **Ninja Yanchamaru 3**, o Kid Nikki 3 para ubicarlo, decimos con ningún orgullo "consolega" que no pudo salir de Japón. El narizón pero simpático personaje puede usar una barrita para múltiple propósitos, donde la creatividad quedo volcada. El contenido es de mesurada caricaturización, pero no te fíes de ello si lo que quieres es un rato ameno, también tiene su reto, y con ello, diversión que se cuela de modo maestro. Es entendible que la gente lo conozca mejor como Super Mario 14, pues venía con ese nombre en alguno de los multijuegos piratas. ¡A darle!



Kamen No Ninja Hanamaru

7°

Se dice que en este juego se basaron para hacer algunos como los de ***Yugi-Oh***, cuya base es el uso de cartas, aunque aquí ese estilo solo sea como la línea que divide un stage de otro, y pues antes de eso debes recorrer dicho stage, buscando items y premios para utilizarlos como buen tahur. El héroe es un ninja entrenador de halcones, y utiliza a uno de ellos para atacar... ya adivinaste: es el juego japonés que luego se retocó para hacer **Yo Noid**. El juego ya conservaba un toque de humor, así su planteamiento y gráficos que terminan siendo caricaturizados, junto a pingüinos y focas que si bien no usan trajes de hockey, gustan de ser machucados a martillazos. Aunque a mí no me gustan los juegos de cartas, aquí lo ofrecen de un modo sencillo y con mucho enganche, luego de sus bonitas plataformas y aventuras que darán para un buen ratote de sana diversión.



Ninja Jajamaru: Ginga Daisakusen

5°

En este especial también le estamos apostando a las propuestas “para niños”. No porque así lo sean, sino porque sus gráficos de colores pastel, y tildes infantiles lo hacen creer.

Este título fue criticado por **Nintendo**, y en algún momento hasta se le llegó a prohibir a **Jaleco** por mostrar parecido a **Super Mario Bros 3**. Hoy, es casi imperativo que lo juegues para que sepas cómo funciona: controlas a un Ninja o a una niña, puedes correr, hacer algunos ataques giratorios, usar una maza, portales warp, cascos antigravedad... lo que pueda decir es poco contra lo que ofrece. Le verás parecidos a **SMB3**, **Duck Tales**, **Kirby**, **Megaman**, hasta con **Sonic**. Copia o no, te la pasas bien, y eso es lo importante (y alimentarte con frutas y verduras).



Legend of Kage

6°

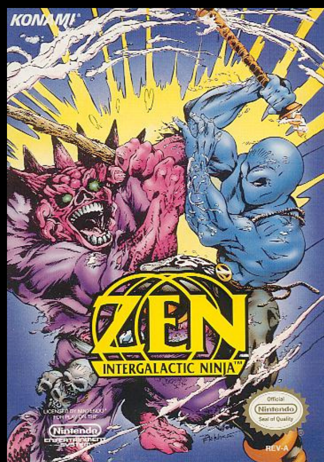
Comienza siendo un ofrecimiento sencillo, de hecho, pareciera que es una invención hecha con las primeras ideas intelectualoides de la caja gris, sin mucho que ofrecer (saltos fantásticos y estrellitas), pero si superas este obstáculo y le das constancia, comienzas a develar un juego con mucho significado (queremos jugar, no filosofía pragmática, verdad?), que tan pronto le perdonas su modo de juego y el cómo ambos se van dando la mano (estructura del juego e historia) te lo refleja en grata y auténtica diversión. La música tiene (para algunos de nosotros) una que otra estridencia, pero es pasable frente al ofrecimiento, y la atención al televisor que demanda.



Zen Intergalactic Ninja

Y **Konami** dice “aquí estoy”, con su propuesta extraterrestre de artes marciales. Perspectiva side Scroll, isométrica y... ¡sorprendente!: acercamientos en escala de Zen y de algunas rocas que te lanzan; junto a un desafío estimulante, una trama curtida a lo sano, y una rápida graficación en el nivel de la mina, junto a mucha locura necesaria para que termine de atraparte.

Considero que tiene bien puesto el cuarto sitio.



4°

TMNT II
TMNT III

3°

Shredder y su séquito de cochinos mutantes la siguen bebiendo de a cinco y eructándola de a diez, con alguno de sus monumentales maquiavélicos propósitos.

Aunque la segunda parte sigue gozando del mérito de un buen traslado Arcade, la tercera parte es un ejemplo de no dormir en laureles, al ofrecernos vendible acción sin descanso con la que te pasas largas horas limpiando pantallas con cuchillazos, patadas voladoras, y técnicas especiales. Ambos tienen sus cositas para ofrecer, quedando ligeramente desplazados por las posiciones que siguen. Ideales (y recomendables) para dobles, si es que quieres sucumbir ante el fascinante género Beat ´em Up, de la mano con buena música pizzera, mucha chispa, y Cowabunga!.





2° Ninja Gaiden / Ninja Gaiden II

Llegamos a los peldaños más difíciles de conquistar.

TECMO hizo algo soberbio al darnos una historia con realce y estrujamiento, junto a los cinemas, las sorpresas, los giros, y en general una cábala que te dice "ven para acá".

Luego viene el ambiente, que termina de empotrarse como pieza de rompecabezas en ese primer plano histórico, con escenarios que retocan toda la palabrería. Le sigue un gameplay decente, con habilidades y artes por parte del protagonista, y sus bien socorridas armas **Ninja** frente al mal mismo. Para no suscitar controversias, la primera y segunda parte quedan en el mismo escalón.




Este es un segundo puesto con sabor a victoria.



1° Shadow of the Ninja

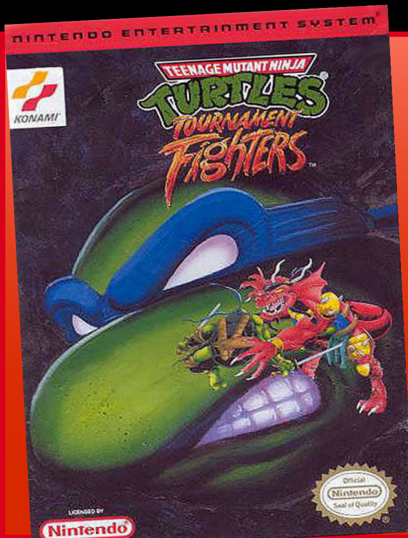
Si no contáramos el bonito despliegue cinematográfico de la saga **Ninja Gaiden** (aunado a su áurea historia), no le pediría nada a ese excelente cuento. Pero con todo y esa ausencia, puedo decir que por su decente catálogo de FX bien conseguidos (explosiones, relámpagos, lluvia, física, transformaciones, y representaciones de enemigos), su ajustada dificultad, y sus avances no tan lineales (que no por ello te fatigan), se coloca como uno de los favoritos en la era de los 8 bits.

Se que ante esto quedan muchos deseos espoleados (por **Ninja Gaiden**, particularmente), pero es para 2 jugadores, con lo que solo las **Tortugas Ninja** hubieran podido objetar, en un campo de batalla donde el resto de los juegos **Ninja** tienen que decir "me rindo".



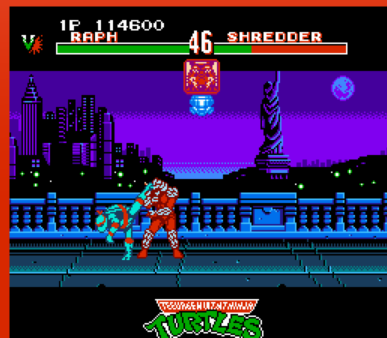

Mención Honorífica

Las ***Tortugas Ninja*** decidieron organizar su propio club de la pelea, pero no con la fórmula archirecontra probada del ***Beat ´em up***, en su lugar, tenemos un decente juego de peleas, como solo pudo llegar a serlo para **NES**.



Todo inicia en las cloacas (que mal principio), donde el héroe elegido (Leonardo, Miguel Angel, Donatello, Rafael) deberá probar ser el indicado para enfrentar a Casey Jones, a un Hot Head (que no se porqué no se llamó Leatherhead), y al mismísimo Oroku Saki: Shredder, ¿cómo lo probará?... haciendo uso de los reglamentarios ataques ninja + algunos poderes especiales, y reduciendo barras de energía a cero.

Lo mejor es que cuando la calentura por jugar títulos de pelea en casa nos hacía cometer locuras, este título para pobretones poseedores de **NES** nos ofrecía métodos sencillos para lograr un disfrute afín al que daban los juegos de pelea en **SNES**. Vaya epifanía.



RECOMENDACIONES

Fabrica: **Nihon Bussan/AV Japan**

Año: **1988**

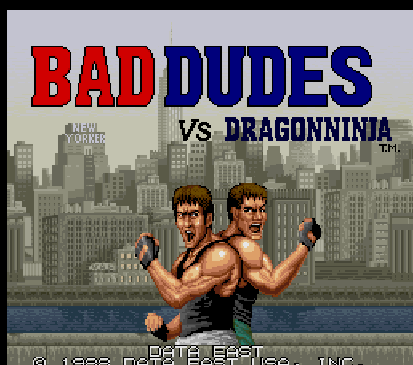
Género: Beat ´em up

Jugadores: **2**

Recomendado por: Tygrus



BAD DUDES VS DRAGON NINJA

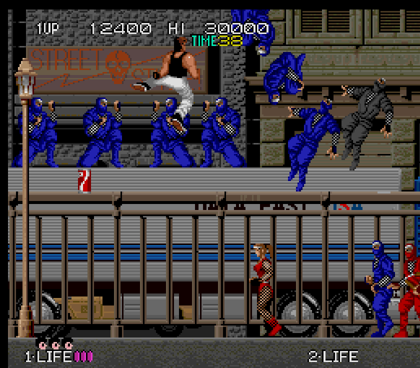


Siendo que un Arcade está más orientado al juego que consume fichitas, estoy tomando la oportunidad (de este especial) para recomendar juegos callejeros que se lleven con el vicio (sin perder la tonada de "artes marciales"). No es tan grave, si consideramos que son títulos relativamente cortos y amigables en su aprendizaje, lo cual ya es bueno de entrada.

Sé que muchos conocen la historia de los "Bad Asses", sujetos que han sido contratados para rescatar al presidente (si si manito) *Ronnie* (*Ronald Reagan*), quien es secuestrado por un grupo de ninjas: ¿eres lo suficiente mente malo?... (lo escupía un Arnold). Esto, desgraciadamente, aplastó lo que el juego tenía para ofrecer, pues un argumento ramplón que se apoya en el cuestionable nacionalismo "americano" es como ácido en la opinión de casi cualquiera, sea o no maquinero.

Olvidemos eso; en todo caso optemos por la versión japonesa (**Dragon Ninja**), con kanjis para no entender la historia (que ni vale la pena), y lo más importante: por tener una calidad sonora superior, primera recomendación que puedo hacer sobre este juego.

La mayor parte de los enemigos son ninjas, habiéndolos azules (los más comunes); grises, que solo se acercan para expandir tachuelas, lanzarte una bombita, o tirarte una estrella; y rojos (los más buscados): quienes portan un sai, unos chakos, nos regalan tiempo, o la ansiada lata de refresco para recuperar salud (mon dieu!).



En pleno suelo Norteamericano, los ninjas se pasean como Pedro por su casa.

Este es uno de los mejores momentos Arcade que podrás ver: un ataque múltiple por sigilosos ninjas

Y siendo que los ninjas son el elemento principal y atractivo del juego, uno queda satisfecho: son graciosos, rápidos, y certeros; los ninjas azules, por ejemplo, tienen muchos ataques, sea con golpes/patadas convencionales, apareciendo de la nada, escapando velozmente entre volteaaretas, o trepando entre los costados de algún transporte (trailer y tren). Hay también **kunoichis** (que más bien parecen chicas de la clase de aerobics), perros que hacen guau guau guau, y un ninja con *Katana* bastante peligroso (Kabuto), así como uno que sufre combustión espontánea, para luego correr como loco.

Al encuentro de cada jefe una tonada nos lo avisa, y es ahí donde las cosas se ponen emocionantes, pues casi todos se muestran fríos, para repentinamente mostrarnos sus talentos, como **Karnov**, que aparte de acecharte te escupirá fuego, o te puede dar una coz si te sosiegas. No se diga **Devil Pole** y **Akaikage**, quienes con su bo y cadena (respectivamente) te darán sorpresas que casi siempre terminan con la pérdida de alguna de tus valiosas vidas. El sonido es algo que, en definitiva, le da un empuje significativo, notándose en la nada tediosa música, en los gritos de **Animal**, en la invocación de los dobles del **Ninja Verde**, en la risotada del **Dragon Ninja**, y en algunas voces y "Britney saludos" de los protagonistas.



¿Cuál es cuál?... ¿Y si mejor golpeamos a todos?



"El enojo es mejor que la desesperación"

Los chicos malos usan dos botones para atacar: con uno das salto; y con el otro golpes, patadas y remates según la ocasión, pero también cuentan con la habilidad de acumular poder al dejar el botón presionado (en el clon de la versión japonesa hacen un ruidito extra) y lo liberan al soltar el botón (muy recomendable contra los jefes, o para barrer a más de un ninja que se encuentre cerca). Además de ello puedes combinar estos botones para movimientos como patadas voladoras, inservibles puntapiés a la barbilla, o el que creo más útil: la patada ciclónica (salta y a medio vuelo oprime los dos botones).

Así pues, deja de recordar momentos frustrantes de los primeros 3 niveles (que parece son los que la media de jugadores han jugado), y tómate la pastilla de "me vale ya saben qué", para escrutar este juego hasta el mismo pandemonium; hay sorpresas y regresos de ultratumba, junto a la acción sin descanso de este controvertido y viejo arcade. Y no hagas caso del argumento, escriturado bajo la influencia de un *Michael Dudikoff* como bonachón *Ninja Americano*. Son 7 niveles de acción full screen que se van rapidito. Créeme, y dale su merecida monedita.

CURIOSIDADES

- Al terminar el juego puedes ver a todos los jefes, excepto al ninja verde que se multiplica como conejo, cuyo nombre sigue siendo un misterio.

- **Karnov**, el primer jefe (y conocido de otros juegos), es la mascota de **Data East**.

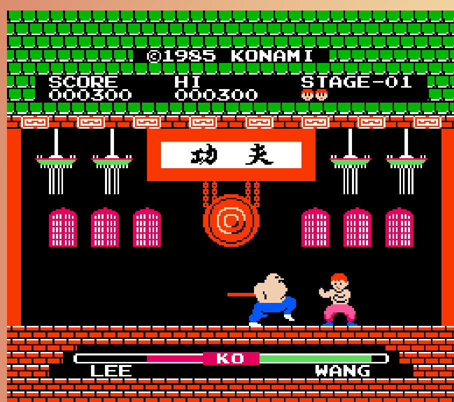
- En la película de **Robocop 2** podemos ver al super policía en un local Arcade, y ahí mismo está este juego.

- Aunque no se menciona, los protagonistas guardan semejanza a *Michael Dudikoff* (el "Ninja Americano"). No por algo el juego viene, con todo el dolo y buena intención, a decirnos lo heroicos que son los Estado Unidenses.

Area 404
Juego No Encontrado

Por: Loquo

La simplicidad y la diversión no siempre están reñidas. Todo lo contrario. A los que nos gusta lo retro y la filosofía que regía los videojuegos de antaño, sabemos que cuando una idea funciona, pues funciona, y no hay que adornarla con artificios superficiales, que, si bien lo hacen más bonito, no aumentan su diversión.

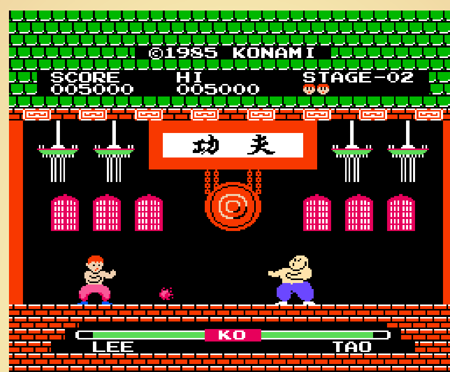


El primer oponente. Bastante sencillo... para abrir boca

Que nadie crea que pienso que esas cosas son malas... nada por el estilo, pero lo que toca hoy es defender la idea, lo básico y la simplicidad, pues es lo que nos ofrece **Yie Ar Kung-Fu**, un ***beat ´em up*** 1 vs. 1, que traducido a castellano significaría algo como "Kung Fu de uno-dos".

Bajo su aspecto simplón y sencillo se esconde una de las mejores ideas de la historia de los videojuegos. Estamos, señoras y señores, ante uno de los primeros juegos de lucha 1 vs. 1 de todos los tiempos. Hasta hay quien asegura que es el primero de todos.... En cualquier caso, sí que es el primero que permite una variedad de movimientos considerable, lo que en un futuro se multiplicó hasta la saciedad.

Muchos opinan que el género empezó realmente con ***Street Fighter***, pero sea como sea, **Yie Ar Kung-Fu** puso el germen que más adelante permitiría el desarrollo de grandes sagas como la nombrada, **Mortal Kombat**, **Tekken**, o la reciente **Soul Calibur**.



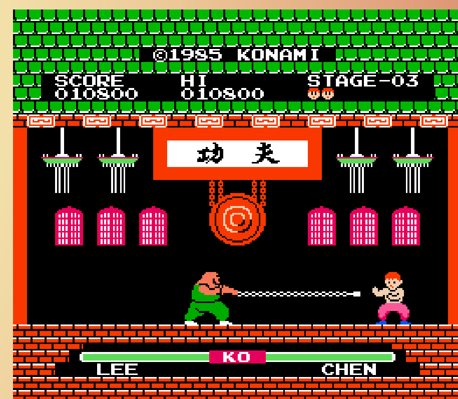
¡Cuidado con las bolas de fuego! Tao no anda con rodeos a la hora de disparar

A diferencia de estos, **Yie Ar Kung-Fu** no permitía seleccionar personaje, ni luchar contra un oponente en modo 2 jugadores, pero sí tenía elementos reconocibles en las más actuales sagas, como son la barra de energía y la variedad de ataques combinando distintos botones. Un claro ejemplo es que con el botón de patada, si se está quieto, se da una patada baja, en cambio, combinado con avanzar o retroceder, se da una patada alta.

Centrándonos en el juego en sí, y más concretamente la versión de **NES** (recordamos a los lectores que este juego proviene del mundo Arcade), encarnamos al chico **Lee**, un pequeño luchador, con aspecto de muy joven, que debe enfrentarse a 5 adversarios.

El primero es **Wang**, un tipo armado con un bo, pero bastante lento y sin ataques especiales.

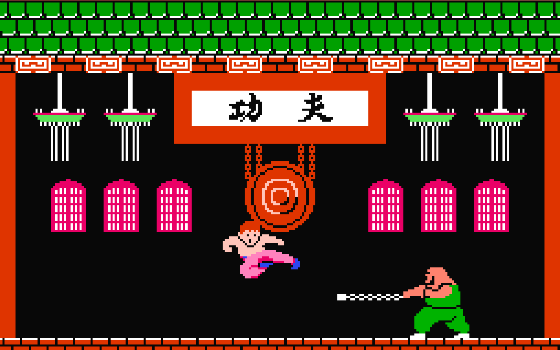
Tras él toca **Tao**, un tipo sin un pelo de tonto y con fuego en las entrañas... lo utilizará para disparar sus bolas de fuego contra ti. Ahora empieza lo bueno... **Chen** es un luchador poderoso y peligroso, y porta una cadena con la que ataca a distancia. Tendrás que usar tu salto, las paredes y precisar muy bien tus golpes si no quieres que tu juego acabe aquí; en la opinión de este humilde redactor, es el enemigo más peligroso del juego.



El adversario más duro. ¡Mantén las distancias!

Tras esa primera tanda de enemigos, nos premian con una pantalla de ¿bonus? en la que es prácticamente imposible acertar más de 5 toques. El objetivo no es más que sacar los máximos puntos posibles, no pasa nada si te golpean, y con mucha práctica lograrás hacer 10 aciertos y lograr un *perfect*.

Sin tiempo para el descanso llega nuestro siguiente rival. No se les pega a las chicas, pero es que **Lang** se lo viene mereciendo; con todo no es un rival tan temeroso como el anterior, pero mucho ojo

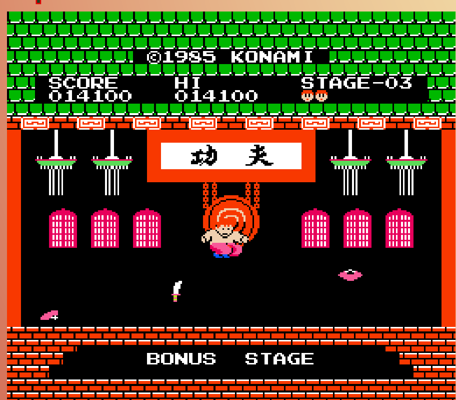


en el cuerpo a cuerpo, porque es muy elástica y suelta la pierna muy rápidamente, así como estrellas ninja de las que estar muy pendiente, aunque si usas con astucia los saltos y la patada agachado, te librarás de ella en un plis plas.

Y por último **Mu**, un luchador con la habilidad de planear unos instantes para atacarte; realmente no sube demasiado el nivel para ser el último enemigo, y con un poco de práctica lo derrotarás.

¿Cuál es el premio por ganar el torneo?... tendrás el honor de golpear el ***gong*** que cuelga del escenario y volver a luchar contra todos los adversarios, salvo que ésta vez estarán un poquito más enfadados y será más difícil.

Alguien dirá... ¿pero este juego tiene pegas, o no?... ¡pues claro! y no todas son perdonables para la época.

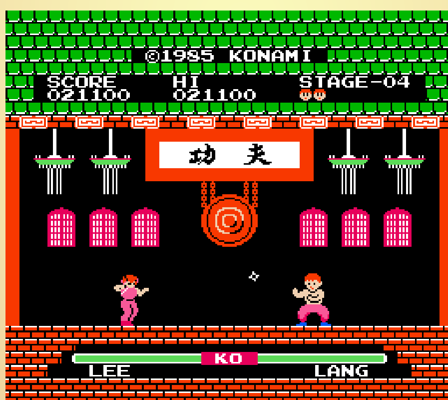


La pantalla de bonus... ¡se complica el trabajo!

El principal problema es que con conocer un par de rutinas puedes acabar tranquilamente el juego: el salto en diagonal (rebotar en las paredes puede ayudar) y la patada agachada (así golpeas reduciendo la posibilidad de que te golpeen). Y no sólo eso, incomprensiblemente, a veces golpeas a tu oponente y el juego no se entera... es una de las cosas más fastidiosas del cartucho japonés.

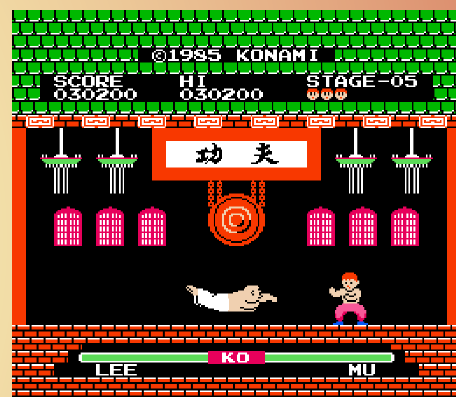


En definitiva, un pedacito de historia de los juegos de lucha unido a la máxima sencillez.



¿Te atreverás a golpear a una chica tan atractiva?

Una pequeña perla que si bien no os tendrá enganchados varios días, seguramente sí que os apetezca echarle un rato y acabarlo.



¿De qué me suena este ataque? Ahh, sí... lo hacía **E. Honda**, ¿le recordáis?

Yie Ar KUNG-FU rap

Entra a este enlace y mira: http://es.youtube.com/watch?v=6CtCLIn9XHg (no existen palabras para describir tanta magnificencia)



KONAMI COLLECTOR´S SERIES ARCADE ADVANCED

Aprovechando esa ola de nostalgia arcade, traída a nosotros a través de compendios, **Konami** nos brindó otro estupendo cartucho para GBA.

Estupendo en el entendido de su simpleza, donde viene incluido **Yie Ar Kung Fu** (versión Arcade).



Natural Born Heroes

Conquest of the Crystal Palace

Reino de
Los Fantasmas Celosos

Si tú has descubierto esta joya mística Oriental para **NES** (**Conquest of the Crystal Palace**), seguro quisiste termínala, aunque cuando llegaste al último nivel creíste que es, aparte de un laberinto, un sitio con trampas chapuceras. Pero aquí estoy, sacrificando algo de ego para superar esos retos del juego que parecen imposibles. Y subrayo "sacrificio" porque aquí está la prueba de su efectividad.

Complemento la sección con consejos para **Karateka**, otro endiablado juego que raya en lo imposible. No te dejes.



RESOLVIENDO EL LABERINTO

Pese a que todo el nivel se parece, son los enemigos quienes dan la pauta para saber donde te encuentras.

REGLA: Si caes por algún precipicio, te matan, o equivocas el camino, aparecerás al inicio del templo. Recuérdalo para estar siempre ubicado.

Todo lo que hay que hacer es seguir la ruta inferior cuando haya que decidir entre caminos que se bifurcan, esto hasta que llegues al sótano 4 donde hay murciélagos, ahí toma el zapatito naranja y elige el camino superior en la bifurcación siguiente.



ENTRADA Pajarracos | SÓTANO 1 Esqueletos | SÓTANO 2 Avispas | SÓTANO 3 Esferas rosa | SÓTANO 4 Murciélagos

GUARDIÁN DEL TEMPLO

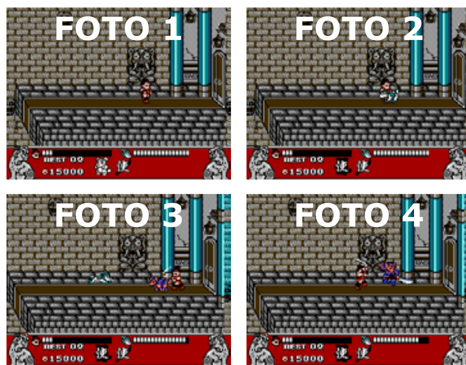
Es casi seguro que llegarás a este subjefe con la energía baja. Así que haz lo siguiente para no perder ni un solo cuadro de energía.

FOTO 1: Colócate frente a este monolito, y llama a tu perro (abajo + salto).

FOTO 2: Avanza y salta para evitar al perro del guardián. Tu perro entrará en acción, dándole unas cuantas mordidas. Aléjate de la pelea de perros.

FOTO 3: Cuando el moradito salte cáele con un espadazo de frente (al caer del salto siempre retrocede con la cola entre las patas). Repite los pasos.

FOTO 4: Cuando derrotes al perro saldrá el guardián. Aléjate media pantalla, y cuando salte pásate por abajo de él y recíbelo con un espadazo por atrás, y retrocede media pantalla. Repite el procedimiento para vencerlo fácilmente.



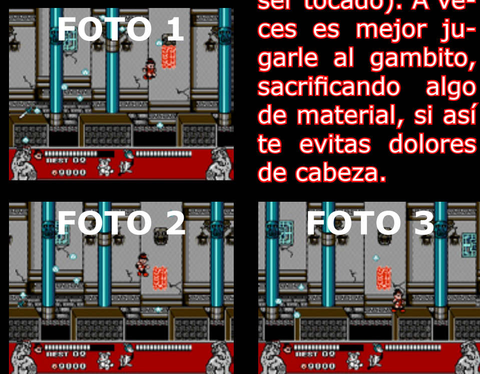
OBSTÁCULO IMPOSIBLE 1: EL MASCARÓN DE LAVA

Si llegas a caer por alguno de los precipicios tendrás que repetir el recorrido. Ese no es el problema, sino que en la parte donde hay máscaras que escupen lava a medio salto hay una más distante de lo normal, y al parecer imposible de pasar.

FOTO 1: Lleva al menos 3 cuadros de energía, y salta hacia ella sin miedo.

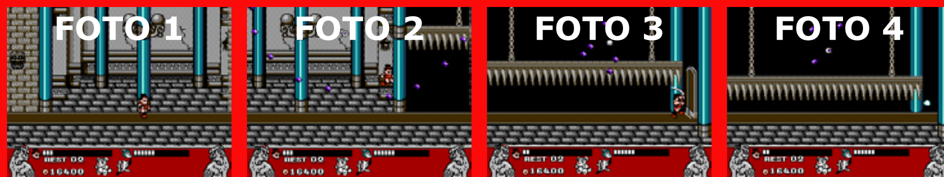
FOTO 2: Naturalmente, en el aire te va a tocar, pero tan pronto lo haga regresa la dirección del control para caer en la base desde la que saltaste.

FOTO 3: Sin perder tiempo, vuelve a saltar a la base a tu derecha, e increíblemente esquivarás el fuego (además de ser invulnerable porque acabas de ser tocado). A veces es mejor jugarle al gambito, sacrificando algo de material, si así te evitas dolores de cabeza.



OBSTÁCULO IMPOSIBLE 2: EL TECHO CON PICOS

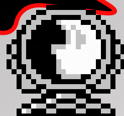
FOTO 1: Colócate en este pilar. **FOTO 2**: Avanza SIN PARAR, salta los primeros tres cristales del ojo, y da espadazo al cuarto cristal. **FOTO 3**: Golpea la puerta sin cesar, no te fijes ni en el ojo, ni en el techo que está por aplastarte. **FOTO 4**: Cuando el techo casi te aplasta, uno de los cristales del ojo te toca para hacerte invulnerable. En lo que el techo sube, tú con calma terminas de abrir la puerta.



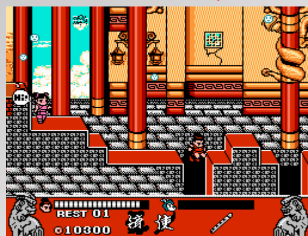
Natural Born Heroes

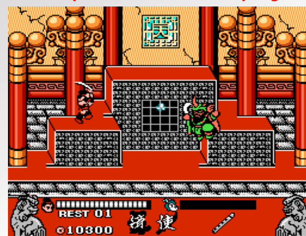
Conquest of the Crystal Palace

Espejo Lunar



En el segundo nivel, luego de encontrarte por segunda ocasión a la niña que te vende objetos, viene una partecita con varios precipicios, cáete dentro de cualquiera de ellos para ir a una mazmorra, donde te tendrás que enfrentar a un guardián. Si lo vences liberarás a una hada que se vuelve princesa, y ella te dará el espejo lunar, el cual te sirve para eliminar a los enemigos en pantalla. Cuidado, si te matan pierdes el espejo.



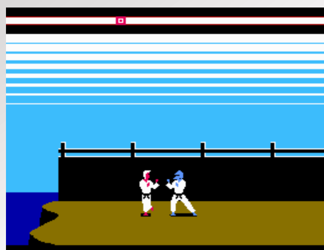




Karateka

Vence a Akuma

A LAS AFUERAS DEL TEMPLO DE AKUMA



No hay tanto problema, pues estos enemigos son muy meditativos, y te dejan que los golpees con toda tranquilidad: acércate a un cuerpo de distancia y dales patadas al frente (tantas como se dejen), si reaccionan ve para atrás, espera a que saquen su coraje, y otra vez avanza para seguir golpeándolos. Cuando los venzas corre, pero frena cuando veas a un nuevo oponente.

LA REJA

Corre hacia la reja, y cuando vayas a tocarla oprime "arriba" en tu control, con eso haces una finta (el saludo) y la reja no te tocará. En lo que la reja sube mantente corriendo, para que cuando suba lo suficiente tú pases corriendo sin ningún peligro.

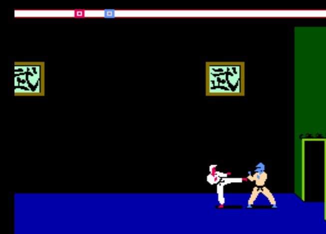




DENTRO DEL TEMPLO

Akuma sigue enviando a sus cabeza de venado, jaguar, toro, y otros más, y son más agresivos que los del exterior.

La recomendación es hacer lo siguiente: mantente corriendo, pero cuando veas del lado derecho de la pantalla a un enemigo oprime abajo en el control para parar de correr y ponerte en guardia (si gustas, puedes hacer el saludo oprimiendo arriba en el control cuando vas corriendo). Avanza más o menos a media pantalla (o quédate atrás si el enemigo ya está cerca de tí, NO INTENTES PASAR SOBRE ÉL o te llenará de golpes) y quédate quieto. Los enemigos se acercan a tí pero no lo suficiente, así que puedes contar sus patadas: generalmente dan 4, seguidas de uno o más puñetazos, calcula cuando apenas estén tirando la cuarta patada, y avanza un paso para enseguida dar patadas al frente (las necesarias para que los hagas retroceder, puede ser una, dos, o tres), ten en mente que el Karateka no puede golpear mientras avanza, y que mientras mejor calcules el tiempo para acercarte, mejor será el resultado. Hay enemigos que solo tiran 2 patadas, y luego siguen con puñetazos, es cuestión de solo contar y seguir la estrategia.



ATAQUE DE LOS PÁJAROS

Para evitar que los pájaros te picoteen, usa patadas baja, media y alta, según la altura a la que vengan. El momento justo para golpearlos es +/- a un cuerpo y medio de distancia, procurando atizar a esos buitres en la cabeza (no en el cuerpo). En el dojo de **Akuma** te saldrán varios en un cuarto, pero te llenan la energía, así que no te presiones. Luego de vencerlos, tu energía vuelve a como estaba.


Incorrecto


Correcto

Un milímetro hace la diferencia

PELEA CONTRA AKUMA

Tan pronto como entres al recinto de Akuma regrésate (él te está esperando y antes de lo previsto te golpeará). Ahora que has salido del cuarto vas a golpearlo en el siguiente orden, sin demorar porque recupera energía asombrosamente.

Deja que tire 4 patadas, enseguida acércate a 2 cuerpos y tírale una patada al frente. Repite la secuencia sin perder oportunidad, pues se recupera (como dije) asombrosamente rápido.



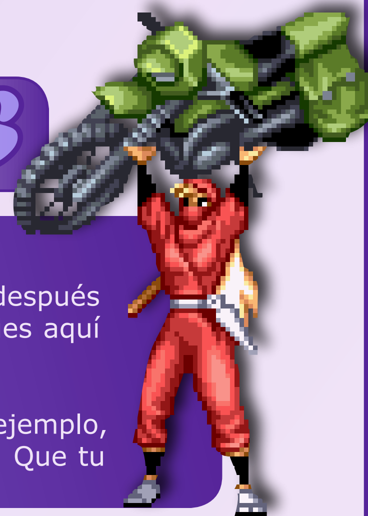
Natural Born Heroes

Ninja Warriors (Again)

Movimientos Secretos

Si eres afecto a los juegos de pelea, seguro has descubierto una parte del hilo negro de este título: sus movimientos escondidos (o no tan escondidos, después de todo). Pero si no, no hay de qué preocuparse, pues aquí te los diré.

Además de eso, prueba combinando ataques, por ejemplo, es útil atacar al frente y el remate darlo hacia atrás. Que tu imaginación no se detenga.



Ninja

MISILES DE CHOQUE



Debes tener tu nivel de blaster lleno. Golpea a los enemigos continuamente, y en el remate oprime arriba para liberar misíles.

PATADA NINJA



Cuando avanzas oprime salto y enseguida golpe.

AGARRES

Cuando sujetas a algún enemigo puedes hacer variedad de llaves. Oprime izquierda para azotarlo, abajo para hacer quebradora, y arriba para girarlo.



KUNOICHI

ESTOCADA

Debes tener tu nivel de blaster lleno. Golpea a los enemigos continuamente, y en el remate oprime arriba para avanzar con una estocada que barre a los enemigos al frente.



REBOTE



Salta al frente y da una patada, en el aire oprime la dirección contraria a tu salto, y **Kunoichi** rebotara en el enemigo (aunque se cubra tu patada). Puedes repetirlo indefinidamente. Psylocke (de **X-Men Mutant Apocalypse**) le copió esta técnica.

AGARRES

Cuando sujetas a algún enemigo puedes hacer variedad de llaves. Oprime izquierda para barrer al frente, abajo para golpear dos veces su estómago, y arriba para lanzarlo por los aires, envuelto en un mechón de tu cabello.

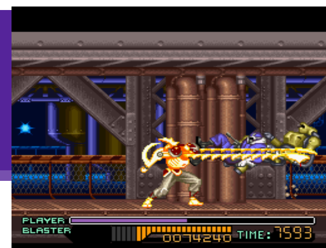


KAMAITACHI



Todos los ninjas pueden caminar agachados, pero **Kamaitachi** tiene la particularidad de caminar más rápido agachado que parado.

BLADES ARDIENTES



Debes tener tu nivel de blaster lleno. Golpea a los enemigos continuamente, y en el remate oprime arriba para estirar los brazos en modo "hot".

DEFENSA Y ESCAPE

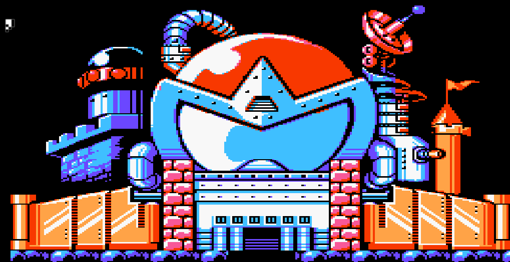
Oprime y mantén el botón de ataque, así tu Ninja pondrá una útil defensa (cuenta mucho si estas agachado o parado). Con la defensa puesta oprime salto, y tu ninja hará una acrobacia evasiva.



Hechos en casa, hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, sin licencia... y mas, concebido en:

EL LABORATORIO

"Squashed"



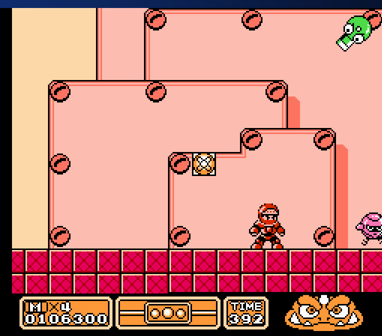
Nombre alterno: Ninja Jajamaru: Ginga Daisakusen (J)
Categoría: --- *JUEGO CANCELADO* ---
Año: 1991
Marca: Jaleco Entertainment
Sistema: NES

Este juego debería figurar entre los títulos que no salieron de Japón, sin embargo, por causas ajenas a su casa desarrolladora, fue cancelado, siendo así uno de los químicos más preciados que hayan ebullido en tubo de ensayo.

Se arguye que **Nintendo** lo prohibió cuando el prototipo estaba casi terminado, dadas las semejanzas que presentaba (sobre todo) con la serie de ***Super Mario Bros***.

Dicho prototipo encontrado (algo tarde para hablar de censura) esta completado (algunos glitches veniales, y nada más), y para dar una probada a su glaseado: dumpeado. No era para menos (que estuviera completo), siendo que se trata del juego Japonés ***Ninja Jajamaru: Ginga Daisakusen***, al cual se le agregó una historia, *et voilà*!.

El protagonista es el ninja (casi) emblemático de **JALECO**: **Maru**, mejor conocido como ***Ninja Kun***, imagen de la serie "**Ninja Jajamaru**", donde luce como un "***Lolo***" con *Dogi* (vestimenta ninja). Aquí, para darle mayor presteza al asunto, ha evolucionado (como todo buen ***Pokémon***), para ser un personaje completo (cara, cuerpo, pies...), de ceño fruncido, pero con la simpatía emanando de sus pubertas axilas.



Señor Déjà-Vu,
¿Dónde he visto esto antes?...

Así pues, no solo por ser prototipo cancelado lo platicamos en el laboratorio: este juego es como una máquina recicladora de ideas (de otros juegos de plataformas), una auténtica quimera del entretenimiento.



BOX ART JAPONÉS

LOS NIÑOS DEL (LES VALE) MAIZ

Por no comer sus verduras, **Maru** y **Cori** fueron enviados a la cama. Ni tantito tarde comenzaron a soñar. Un **OVNI** (**O**rganismo **V**egetal **N**o **I**dentificado) choca en la tierra; dentro viene el Rey **Kale** (¡como ***Superman***!), quien escapando de su planeta (aledaño al nuestro, e imperceptible a los telescopios de la ***NASA***) relata a nuestros pequeños héroes que el poroto **Vegetron** (gobernante de los "aplastoides mutantes") ha tomado la suya vitivinícola pradera espacial. Por ello, pide la ayuda de estos chiquillos para hacer "*squash*" a estos querendones (y gandallas) del pleito, dando a **Maru** una maza, y a **Cori** un martillo.



-Algo huele mal Maru...
-No, no soy yo, debe ser esa cebolla espacial

El juego se desarrolla en 6 planetas estilo ***Megaman***, ***Bucky O´Hare***, ***U-Four-IA***, ***Kirby´s Adventure***, etc., etc., etc., con plataformas varias, y talentos como correr, saltar, y aplastar. Hay un traje espacial que nos dura por dos toques, un chaleco cohete que nos permite volar por tiempo limitado, un boomerang, el poder de rodar como bolita para atacar, y ¡hasta un traje de rana! (momento: ***Ninja Kun*** ya tenía una rana...). Todos estos elementos, como adoquines embonando, forman una bonita (y controvertido) loza.

Pese a que **Maru** debería tratar sus asuntos en las inmediaciones de las artes marciales, el muchachito se mete con la era espacial y los sueños: verás vegetales como tema principal (SMB2), con muchas estrellas (demasiadas), animales robots (incluida la rana -ahora biónica- del gran **Maru**), y otros encantos de más allá de nuestra atmósfera, envueltos (como se repite hasta el cansancio) en el oropel de terceras compañías.

Planetas picosos, polvo estelar a son de "barras y estrellas", gélidos mundos... todo segado por un escalpelo (llamado política de entretenimiento) que no llegó hasta su plexo: la diversión que brinda en su caricaturesco estilo, y la siempre querida (y estimulante) violencia "***mild***".

Debes jugarlo: solo así podrás ver el animal completito... y moviéndose.

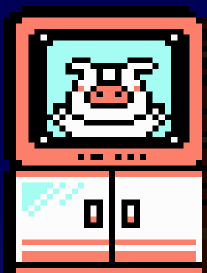
Tygrus



Ninja aplastado como tomate, pero que por diversión no para

Temas de Interés presenta...

Una Moda en 14"



La moda del televisor de 14" (hablando de videojuegos) tenía mucha razón de ser. Fue una moda que nadie supo en donde se originó, cómo fue que se esparció (la publicidad viral solo era como una serendipia), ni como es que ahora solo pervive en algunas mentes, y que se cuente en pintorescas anécdotas, con la leyenda siempre impresa de que: ***Los videojuegos se ven mejor en 14"***.

De unos años a esta fecha (nótese lo difícil que es dar precisión a esa palabra "antaño"), el cariz consumista ha venido invadiendo las necesidades del hombre (y los estantes de todo comercio) con muchísimos productos **JIT** (*Just In Time*): ya no les llamamos "televisores", ahora son "pantallas de hasta 10 años de vida". Pero, en la época célibe, en que gozábamos con una caja gris llamada **NES**, y con su hermana menor llamada **SNES** (1992/1993, vamos a decir), los televisores eran, sí, fundamentales, aunque percibidos sin importancia: queríamos un sistema de videojuegos, así como sus inquilinos (anhelando que fueran, en mayor medida, traslados Arcade), algunas frituras, coca-cola... ahh sí!: y la tele más grandota donde jugar (aunque siempre "la grandota" estaba en el cuarto de tele -o sala, para los amolados-, y la "chiquita" en el cuarto). Dudo mucho que alguien pensara en comprar una tele porque había comprado un "***Nintendo***". Todo se resumía a aprovechar lo habido en casa, incluso para un sonido de dos canales se aprovechaba esa cosa del abuelo, llamada "*tornamesa*".

Esta fotografía que presento fue la vivencia de muchos de nosotros, y si me he detenido en ello es precisamente para que no se nos despegue de la mente la frase inicial: **Los videojuegos se ven mejor en 14"**, una sentencia que algunos cantaban felizmente, mientras que otros solo la murmuraban, para compartirla (como valor agregado) con clientes y amigos. Por supuesto, quienes más lo sabían eran los que alquilaban videojuegos.

No mis amigos, no he olvidado que este es un **Especial de Artes Marciales**. La razón de ser de este **Tema de Interés** (aparte de hablar de esa moda a inicios de los noventa) se resume a una recomendación: prueba los juegos de pelea (de **Super NES**) en un televisor de 14"; el ojo es engañoso, pero educable, al menos lo suficiente para que disfrutes títulos como los ***Mortal Kombat***, con una mejor percepción. Sigamos viendo puntos clave en los que se apoya esta moda.

Haz la prueba

Las siguientes dos fotos simulan teles de 14" y 21" (no te fijes en la escala a la que están, siendo que respetan la proporción entre ellas). Aléjate aproximadamente 30 cms de tu monitor (cuando esta página la estés viendo en tamaño completo) de tal forma que la imagen pequeña mida alrededor de 5 centímetros horizontales (como eres curioso, multiplícalo por 7, para que te dé las 14", y de ahí obtenemos el equivalente a verlo de +/- 2 metros de distancia). Ahora compara ambas fotos.

Verás que en la foto grande se percibe: el ruedo verde de la force ball de **Reptil**, el "aserramiento" de la llama-dragón, y el brillo en la espalda de **Liu Kang** pierde fusión con el resto del cuerpo. Esos solo algunos detalles. Sigue leyendo para datos de interpolado.

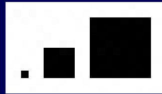


14"

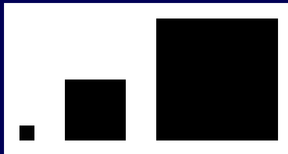


21"

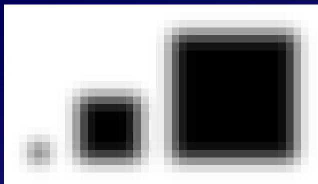
"Alisamientos" e interpolados



Pixeles



Pixeles 2:1
Sin interpolado



Interpolado
Bicúbico / Lineal

Pensemos, que si un sistema inteligente, con circuitería, **CPU**, algo llamado **RAM**, y vaya uno a saber que tanto cablerio en su interior (o sea una magnificente tecnología de punta como lo era el "**Nintendo**") no podía hacer un "ajuste inteligente de imagen", mucho menos podíamos pedírselo a un televisor, encargado SOLO de dar salida a las señales de ese sistema inteligente (ahora entiendo por qué le llaman la caja tonta).

No obstante ello, había algunas soluciones elementales: los curiosos girábamos y picábamos todo tipo de botones que tuviera la tele: color, contraste, brillo, y uno muy especial llamado... ***sharp***. El ***sharp***, encargado de "enfocar" (que de cierto modo alisaba), quitaba el velo común en casi cualquier televisor de aparador que (por exclusión) no tenía el brillo y color subidos hasta la "n" potencia. Por entendimiento divino nos gustaba ponerlo al tope (junto al color y brillo), para así sangrar los colores y sentir que los personajes rabiaban de tan reales que se veían, aunque amenazaran con salirse de la tele (padres y hermanos, entendiblemente ignorantes, nos decían que todos estos ajustes debían estar a la mitad; y sabiamente, que no miráramos la tele de tan cerca). Básico, pero faltaba algo.

Estos modos precámbricos de *alisamiento* de imagen se suponía no eran necesarios en un televisor más grande (hablar de pixeles en aquel entonces era quimera), algunos hasta pensamos que, por ejemplo, el personaje de un videojuego mantendría su estatura pero podríamos ver un poco más allá de los escenarios (razonamiento común por las mordidas a los costados que se daban a un filme *wide*, al ser pasado a *full screen*). Lo cierto es que entre más grande el televisor, más pixeles ocupaba una determinada imagen, distorsionada por la casi imperceptible (pero molesta) "malla" que separaba un pixel de otro. Entonces, ¿dónde estaba el fallo?...

Has adivinado: falta hablar de "*El Ojo Humano*". Nadie ha demostrado que lo rojo sea rojo, es una mera percepción del ojo. Pese a que se tuviera una óptica muy buena, el ojo siempre está "interpretando" (interpolando) para crear *formas coherentes* (sin afán de ofender a los versados en talentos del lado derecho del cerebro), pero por factores varios (luz, distancia frente al televisor, acercamiento de imágenes, etc.) el ojo hace "borrones" (un interpolado bicúbico, si miras las fotos de arriba) a fin de, como dije, dar un sentido a la imagen. A lo que quiero llegar es que la falla no está en el monitor, de hecho no está en ningún lado, solo hay una carencia en la definición que hace el sistema (NES, SNES) de las imágenes (escenarios, personajes, etc.). Esto no se corregía ni en el invento llamado ***monitor***, capaz de separar audio y video de "banda base", puesto que las imágenes de un vj ya estaban predefinidas. De ahí nace este Tema, recurrente a una moda: la de jugar tus viejos juegos en tele de 14" (y si son de pelea.. ¡mejor!).

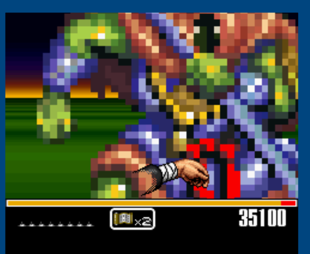
Como ejemplo de párrafo, algunos deben recordar esos ***Wall Display*** (**WD**) Arcade de 3X3, donde se jugaba ***Street Fighter II***: personajes como de un metro de altura se sorrajaban sabroso (nota al margen: el arcade tenía mejor definición que una consola casera)... pero no solo veíamos la molesta cuadrícula del WD, la malla imperceptible entre pixeles se hacía más que evidente, y no solo eso: confusas estelas (por la demora en el refresco de la pantalla, o del ojo, adivinen) nos distraían. ¿Qué razón había para querer ver un personaje pequeño o grande?... una pregunta para la cual la respuesta era: ver grandes personajes; pero nunca se supo a ciencia cierta por qué (¡comenzaba a olvidarse la moda del televisor de 14"!).



Tres pantallas al costado izquierdo para ver a **Blanka** rugir... Formidable (?)

El ruidoso efecto "*escala*" del Super Nintendo

Para finalizar, como estamos hablando de texturas en planos 2D (y sus engañosas perspectivas con modo 7), esto se quedaría en **NES** y **SNES** (el **N64** ya uso un filtro antidentado, o "*anti-aliasing*", pero esa es otra osa revolcada). El **SNES**, por su parte, cuando acercaba objetos con su "efecto escala", pixelaba la imagen al punto de ser visibles hasta con 15 dioptrías (hay de aquel que se engañe diciendo que era realista). Eso, desde luego, no *era* tan malo (y no quiero meterme en problemas hablando de colores y transparencias), pero puede darte la pista del por qué un televisor de 14" era recomendable, aún para el **Super Sistema**.



Hoy día, una televisión de 14" puede llegar a ser más cara que una de 17" o (incluso) de 21", pero para complementar la experiencia que brindará, junto a tu **NES** o **SNES**, creo que lo vale, si es que antes no recuperas de la basura los 20kg de viejo televisor pasado de moda.

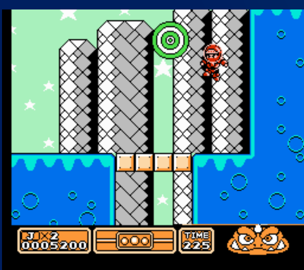
Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...



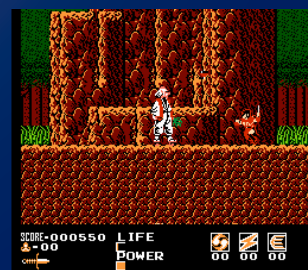
HÁBLALE A LA MANO

En "Squashed" he visto unos círculos que brillan tipo warps, pero no sé como entrar, ¿qué debo hacer?

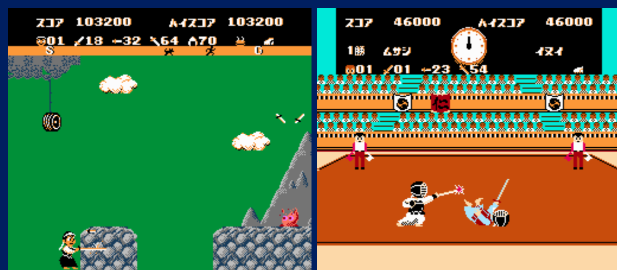


Toma carrera (si el portal está muy alto), y cuando estés sobre él oprime arriba en el control.

Y lo mismo me pasa en "Demon Sword", donde hay puertas en las que no puedo entrar... ¿Hay que tocar?



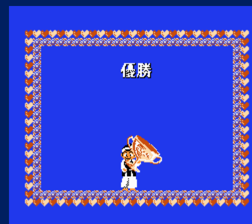
No. Tienes que ir matando enemigos hasta que te dejen llaves. Aclaro que esto es para la versión japonesa, también llamada "Fudou Myouou Den". En la versión del resto del mundo (Demon Sword), te darán las llaves en su momento, pues el juego es más lineal (de hecho estas contrapartes parecen dos juegos distintos). Entiendo la confusión.



En el juego de "Muhashi no ken -Tadaima shugyou chuu" hay muchas lanzitas por el camino, ¿para qué sirven?...

Hay tres contadores en tu barra de status representados por pequeños y afilados bambúes (a los que tú les llamas "lanzitas"), estos te sirven para los torneos de Kendo, donde podrás usarlos según el número de ellos que hayas juntado en las tres misiones que preceden a cada uno de los susodichos 2 torneos. Por ejemplo, si juntas 3 "lanzitas" que apuntan en diagonal abajo derecha, entonces podrás hacer 3 estocadas a las espinillas, etc.

Como (literalmente) el juego se vuelve una difícil lluvia de cuchillos y enemigos, yo te recomiendo que no te enfoques a juntar estas "lanzitas", excepto las que apuntan en diagonal arriba-derecha, con ellas podrás hacer certeras estocadas (en los torneos) en el "men" (la rejilla que cubre el rostro), ataques que mandarán al otro lado del televisor a tu rival.



Por cierto, ¿tiene final este juego?

Sí. El juego termina luego de que derrotas al último contrincante del segundo torneo de Kendo. Si consigues la victoria te otorgan una copa, y eres campeón de ese arte. Ahí termina el juego. Son 8 niveles por cierto (tomando en cuenta los 2 torneos de Kendo).

En Kung Fu Heroes no puedo matar a muchos enemigos, ¿se trata de que me maten para avanzar?...

El juego se caracteriza por tener items inentendibles. Presiona A y B al mismo tiempo para activar la espada/cuchillo, y listo: con esto ya podrás ir haciendo cortes. Repítelo al llegar a un nuevo nivel, y no desesperes.

Háblale a La Mano



¿Qué significa la palabra “Gaiden” del juego “Ninja Gaiden”?

Significa telegrama. Si observas, todo el drama parte de una misiva que recibe Ryu Hayabusa.

¿Me puedes recomendar más juegos de artes marciales?

Seguro que sí. Este es un pequeño catálogo, con una breve descripción.

JAPONESES

Hokuto no Ken: Avance side scroll, peleas contra punks y otros carroñeros, en un estilo Mad Max. Poco atractivo por sus gráficos simples, y una música de tercera.



Hiryu no Ken III: 5 Nin no Ryuu Senshi: Este es uno de los favoritos. Tú controlas a Hiryu, un joven estudiante de artes marciales. Primero deberás hacer las secuencias que te enseña tu sensei, para luego ir a un torneo, y posteriormente vas a enfrentar a otros peleadores maestros. Aprende las secuencias, ahí radica la clave de tu arte. Buena opción, pese a los diálogos en japonés. Es la Tercera parte del título “Flying Dragon”.

Taiketsu Yanchamaru 2: Humor salteado y refrito con el niño de cabello alborotado (kid Nikki) en clave *deformed*. Gráficos infantiles, reto normal.



Sakigake!! Otoko Juku -Shippuu Ichi Gou Sei: El planteamiento es similar a Kung Fu de Nintendo: golpes y patadas del modo más simple, pero con elementos extra como encuentros con jefes, y la opción de tomar armas. El escenario de pétalos rosas cayendo es lo que más merece verse.

Kyattou Ninden Teyandee - Guido/Sukashii: Este es el juego de los Gatos Samurái, así que te aguardan plataformas, y mucha diversión. Eso si no te molestan los pelos de gato.



Kanshakudama Nage Kantarou no Toukaidou Gojuusan Tsugi: No te fíes de su pobre apariencia: es un juego que te vicia al nivel de Mr. Do. Controlas a un Campesino/Samurái que debe enfrentar ninjas saltarines, algunos otros que se ocultan bajo los puentes, u otros que llevan la cabeza tapada con una olla y van dando palos de ciego. El héroe es experto en bombas, y aunque no lo creas, gráficamente se ve cómo revienta a un ninja.



Master Chu & the Drunkard Hu: Inicia como Legend of Kage o Demon Sword, pero el personaje parece ido, y más lento en su andar. ¿Dije que usa un abanico por arma?.



Háblale a La Mano





Saiyuuki World: “Hace muchos años, existió un rey simio”... plataformas, junto a la compra de talentos e items con las tuercas que fungen como moneda. Mejorado en su secuela.

Saiyuuki World 2 Tenjoukai No Majin: Sigue la historia oriental del rey simio. Visita volcanes, zonas heladas, bosques, y 4 escenarios más para juntar esos símbolos popol vuh (o quizás sean nubes voladoras), con ayuda de un báculo que crece. *Whop ´em* es su contraparte Occidental, pero sobra decir que no es tan recomendable como la verdadera historia China/Nipona.





Hiryuu no Ken Special - Fighting Wars: Desde el inicio de la saga Hiryuu No Ken Special, ya se palpa algo grandioso: un puzzle que se traduce en ágiles encuentros marciales dentro de un ring.

Hiryuu no Ken II - Dragon no Tsubasa: Seguimos con el contacto sangriento, pero ahora contra lo que parece un ejército de peleadores del infierno. Aprende las claves del control, en una clase de minijuego puzzle. Muchos aplausos, gritos, y un grandioso y altamente recomendable estilo de pelea que seguramente te cautivará, y te llevará al pisoteo de más de una pleitesía (así tengas que practicar toda la tarde).



Yuu Yuu Hakusho Final -Makai Saikyou Retsuden: Juego de peleas, aunque como suele pasar con estos: bastante complicado que los personajes se comporten decentemente, más los ataques corporales se marcan fácilmente. Tiene trama, y eso debe contar en algo.

FAMICOM DISK SYSTEM (FDS)



Big Challenge! Juudou Senshuken: Juego de judo, algo tosco el control, y si no te importa el tiempo de carga del disco aquí puedes tener una buena opción.



Moero!! Juudou Warriors: Seguimos con Judo. No hay variedad de patadas, ni movimientos espectaculares, se trata de agarres y llaves de Judo. Lo interesante es el combinado que puedes hacer, con sus toques de relampagueo cuando haces algo brillante. Mejor manejabilidad que en Big Challenge Juudou Senshuken.

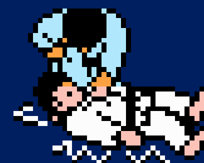


Fuuun Shourinken: Peleas uno a uno en escenarios Orientales. Poca variedad de movimientos, pero su trama (algo simplona) le da empuje como para motivarte a ir escalando escenarios. Observa las presentaciones de los enemigos.



Fuuun Shourinken -Ankoku no Maou: Es como la secuela. Contacto completo, en escenarios más caricaturizados pero enriquecidos con estatuas de dragones, y elementos en colores más estimulantes, al estilo Flying Dragon.

Technos samurai -Downtown Special (Kunio-Kun no Jidaigeki dayo Zenin Shuugou: Downtown Special): Considerado como la secuela del Street Gangs / River City Ransom, solo que ambientado en un Japón tradicional. Hay un parche para jugarlo en ingles porque, como ha de imaginar el jugador, tiene sus momentos de rol.



Háblale a La Mano



RESTO DEL MUNDO

Kung Fu Heroes: Puños muy grandes que parten a los mandarines como roca, y Dragones nadando en plena tierra, junto a Golems que se pegan como la miel, en escenarios de una pantalla (algunos con túneles tipo Pac-man), donde la salida se abrirá luego de que hayas derrotado a los suficientes enemigos, si antes no has encontrado alguno de sus escasos Warps. 8 difíciles mundos que se suceden en un bucle infinito, pero que te premian con un final predecible luego de que das cada vuelta.



Fist of the North Star (Hokuto no Ken 2): Como la primera parte no salió de Japón, a esta secuela solo la conocimos como Fist of the North Star (o Black Belt). Se corrige el entorno, y ahora cuentas con un surtido de golpes reluciente. En algunos lados te puedes perder, pero no importa tanto si lo que quieres es ir perfeccionando el control (que responde muy rápido), e ir hallando collares que te permitan desarrollar el arte "Gento". La puntuación variará dependiendo del sitio donde golpeas a los jefes (puntos clave dan más puntos). Hubo una tercera y cuarta parte, pero son RPG´s.

Double Dragon: Comienza la odisea. Billy y Jimmy deben ir al rescate de Marian, en las ya clásicas peleas beat ´em up. Lo malo: para un jugador. Lo bueno: cuenta con un modo de pelea VS donde puedes elegir a Abobo, Linda, Williams, etc.



Urban Champion: Si lo tuyo es andar de pendenciero, Urban Champion es lo más simple que te puedes encontrar. Arrastra a tu rival a golpes hasta el interior de una alcantarilla, pero cuídate de las patrullas, y de las macetas que (algunos ciudadanos decentes) te tirarán.

Demon Sword: Aunque es más recomendable la versión japonesa (Fudou Myouou Den), en esta contamos una historia del estilo a The Legend of Kage, lo que es lo mismo: vencer el abatimiento por ser vencido fácilmente, no saber como actuar ante ciertos enemigos y jefes, y no saber como proceder. Si quedas cautivado, entonces es hora de que vayas por la versión Japonesa.

Flying Dragon: The Secret Scroll (Hiryu no Ken: Ougi no Sho): Aquí perfeccionas las técnicas aprendidas de un sensei. El adiestramiento es similar a Hiryuu No Ken, con secuencias de movimientos entre cruceta y botones.



Best of the Best: Kick Boxing en un ring, con personajes bastante realistas, y un set de golpes con mucha animación.

Karate Champ: Un juego representativo del Karate. La interfase de las dos palancas (Arcade) es sustituida por combinaciones de golpes, patadas, y defensas, todos hechos con la cruceta y los botones. Algo lento, pero pasable.



Renegade: Renegade fue como la prueba de lo que Technos lograría con River City Ransom/Street Gangs. Aquí el tiempo es factor importante para que vayas aporreando maleantes con rapidez, obteniendo premios (de modo misterioso). Usas armas vandálicas, en entornos urbanos.

Phantom Fighter: Para curarte de espanto aquí hay un título donde tu Kung-Fu es requerido en varios pueblos, para librarlos de unos molestos fantasmas-zombies llamados Kyonshies. Presenta reto, además de que estos espíritus chocarreros son para quitar el sueño (y no te cuento de donde viene nuestro héroe). Ayúdanos a no tener pesadillas.

Háblale a La Mano



SNES



Shien´s Revenge: First Person Shooter. Usas como arma shurikens y kunais. Requiere un alto grado de precisión, por lo que resulta difícil. Contiene mucho efecto escala pixelado, y un confuso poder especial que te libra (momentáneamente) de los ninjas en pantalla. No es compatible con el Super Scope.



Zool: Una historia dulzona, de un ninja de la dimensión "N" (la imaginación). Se colige, por tanto, que hay recorridos por escenarios con muchos azúcares y carbohidratos, con fórmula plataformera, y otras alucinaciones bizarras. Entretiene, pero al no verle fin lo tomarás por timo (e irás por Plok). Arriésgate.

Legend of the Mystical Ninja: Este título parece viajado de una Piedradura Oriental. Propuesta que demanda simpatía con el RPG (las artes marciales casi siempre son acción, y botonazo al rival), con perspectiva 3/4 aérea y movimiento cardinal. Buen ritmo entre acción/lectura de textos.

Dragon -The Bruce Lee Story: Las fórmulas probadas no siempre dejan buena impresión. Dragon, y su estilo "pelea" te entretendrán lo suficiente como para sentir que no pierdes el tiempo, junto a la leyenda marcial del Jeet Kune Do.



TMNT 4: Desde la jurásica prehistoria hasta el metálico futuro, las Tortugas Ninja han de seguirle el rastro a Shredder, y al fugitivo de la dimensión X. Es un Beat ´em Up "Made in Konami", con algunos agregados de sus predecesores como los azotones al piso de soldados del pie, y algunos lanzamientos hacia el frente del televisor. La Pizza y el Cowabunga no pueden faltar, ni tampoco los carismáticos Beebop y Rocksteady (piratas).

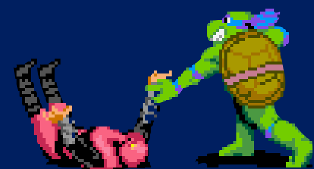
3 Ninjas kick back: Un maestro karateka (y al parecer emparentado con los héroes) enseña a unos niños a defenderse en este difícil mundo, mediante artes marciales. Creo recordar que está basado en una cinta, más lo importante es que posee un atractivo medio. Muy del montón.

Samurái: Un título simplón, con buenos arreglos de escenarios, pero carente de otros detalles de peso, como una mayor maniobrabilidad, armas extra, principalmente. Vale uno que dos intentos, y no tengo nada contra él. Cada quién.

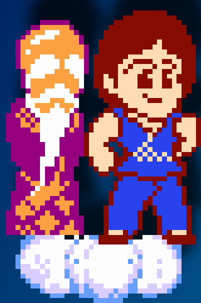
Brawl Brothers: Dejando un poquito de lado la trilogía Final Fight, un par de amigos (o hermanos) deben entrenar en el gimnasio de un mundo que pide tener unos conejos bien grandotes. El caso es que tres de los mejores alumnos son secuestrados, y adivina: hay que salir a moldear rostros, y buscar a la "Ganga Dietética". Un buen juego que no le pide nada a otros beat ´em up, con estilo e items ídem a los Final Fight.

The Combatribes: Technos hace un traslado decente, de los buscabullas caricaturizados que fascinaron en los salones Arcade. Sujeta una cadena, o levanta una Harley para dejarla caer sobre los malosos. El juego es algo lento, pero la chispa que impera lo vale, aunque su nivel de rejuego sea bajo (pero para eso tenemos este catálogo decente de propuestas afines, ¿cierto?).

Ninja Gaiden Trilogy: Aventuras del ninja Ryu Hayabusa, con muchos cinemas display, y una enorme historia que se complementa con un educado control. Una de las mejores trilogías de NES que llega recopilada en un solo cartucho para SNES. No esperes grandes arreglos visuales ni sonoros, es casi lo mismo... y por eso vale la pena.



OpiNioNES



QUÉ DE COSAS CABEN EN UN "ETCÉTERA"

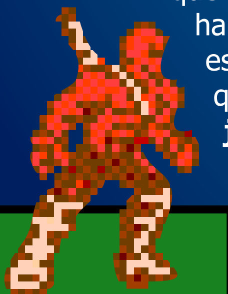
En un inicio había pensado que tres meses entre cada número de **MagazinNES** era una eternidad, y ni que decir de los especiales: una espera de 12 meses. Si la solución estaba en algún lado, seguro era debajo de un árbol, y así, una manzana cayó en mi cabeza...

No quiero decir que he encontrado la manera de acortar este tiempo, pues la periodicidad trimestral y anual, respectivamente, se mantendrá. Se trata de lo siguiente:

En los medios que se publica información de este nuestro entretenimiento (revistas principalmente), incluidos aquellos que se actualizan cada 10 minutos por internet, se palpa el estrés por la ansiedad de mantenerse en la delantera informativa. En el caso de **MagazinNES,** no pido a nuestros amables colaboradores (y amig@s) que renuncien a sus parcelas de libertad en pos de un objetivo mezquino como ese, aún teniendo mucha *nueva información pasada* que dar. He procurado que el intento de esta gente sea más reposado, concentrado en su decir (con más significado, al menos en el despliegue y vislumbre de personalidad), y en concreto: honesto para lo que se sirve.
¿Vieja molienda?... espero que sí.

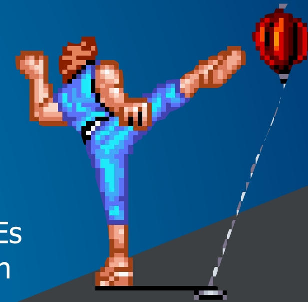
Este razonamiento obedece (mi manía de querer explicarlo todo) a que tanto servido y servidor puedan tener otros objetivos de por medio: una verdadera vida; que cada tres meses (o año) puedas darte una vuelta por el sitio de **MagazinNES**, y puedas descargar, con toda confianza y tranquilidad, uno o los ejemplares que te hagan falta.

Dicho esto, hay muchas cosas de por medio que se quedan en la suposición y en la ambigüedad (qué más quisiera que explicarlo todo de un jalón), pero por ello hablo de los "etcéteras" como encabezado de esta **Opinión**, agolpados entre los estímulos que me ha dejado **Zen Intergalactic Ninja**, y la jerga explícita con la que intento materializar agradecimiento, y visión de lo que puedes esperar de una revista (fanzine) como esta. Y sigue más etcétera.



SIN INTENTO DE IDEAS ENANAS

Como un año atrás ocurrió con el **Especial de Halloween**, la elección de un tema en concreto para este **Especial**, se ladeaba con facilidad: ahora hay dos sistemas a los que atender, géneros que parten de la leyenda para volverse peregrinaje urbano, criaturas mágicas/mitológicas con arsenal ninja, y así otros tantos desfiguros que impiden, en un momento dado, centrar este **Especial de Artes Marciales** solo a algo como "Karate Champ". No quería que eso fuera (una vez más) cruda mental frente al macilento espectro de la imprecisión (sígase la idea de la primera columna de esta misma sección), sumado el mar de sugerencias dispares respecto a lo que se quería ver. Es por ello que si algún título caía en tela de juicio, fue la empatía (o la falta de ella) la que decidió en su favor o contra.



No quiero decir con ello que me quedé con las ideas enanas: piénsese que si una rata llamada **Splinter** puede ser un **Samurái**, el concepto de las artes marciales se alieniza como por consecuencia (en los videojuegos, desde luego), luego entonces, se decidió por unanimidad dar espacio a juegos de lucha callejera (dolorosamente dejé fuera los títulos de **Sumo**), de pelea en **SNES** (aunque solo fuesen trucos), títulos de leyenda japonesa (hacia los que iba centrado el presente número), y otros tantos en sus muy apreciadas variantes, que deseo hayan cubierto la expectativa.



Este tema de los "etcéteras" deja abiertos muchos caminos de **Opinión**; desde luego, justifica el que ya deba terminar por hoy, pero que pueda, en otro momento futuro, seguir esas ideas esquivas que solo se aparecen cuando no tengo pluma a la mano, para olvidarse cuando ya la tengo.

Así pues (pese a la odiosa náusea que produce el sermonear), espero seguir escribiendo (con todo y paréntesis) durante un buen rato más, intentando que lo que aquí encuentres sea como un tónico para la glándula pineal, alguna clase de solaz, etcétera.

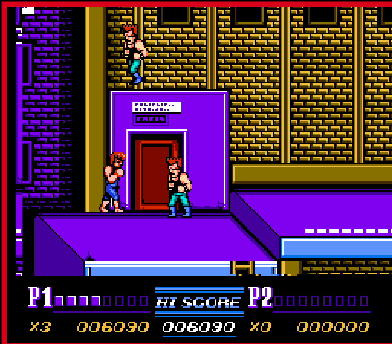


Tygrus



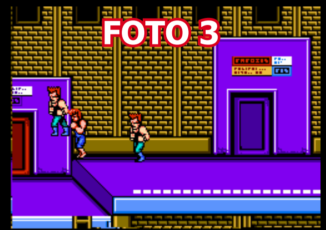
DOUBLE DRAGON II

Debió ser extraño el bicho que le pico a Williams porque... ¿cómo hizo para subir hasta lo alto del elevador?...







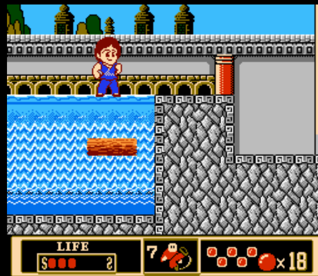




R= Alíneate con Williams para que te lance una daga, esquívala para que se estrelle en el muro y luego tómala. FOTO 1: Mira hacia la izquierda y lanza la daga cuando no haya nadie en el trayecto. FOTO 2: Si lo haces bien, Williams te dará la espalda e intentará ir por ella. FOTO 3: Al llegar al descanso del primer ascensor comenzará a moverse en diagonal hacia arriba, ¡incluso sobre el fondo!. FOTO 4: Al llegar a lo alto del ascensor se agachará como si tomara la daga que tú lanzaste. ¡Vaya locura!.

JACKIE CHAN´S ACTION KUNG-FU

Jackie sí que aprende rápido: ¿cómo es la lección que le permite pararse en el agua sin caerse? (y sin estar en movimiento).



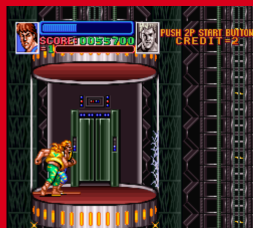
R= Es fácil, solo tienes que dar un salto y mantener el botón de salto presionado.

Ahora, sea que estés caminando sobre el agua, o quietecito sobre ella, no te caerás.

Útil el truquito para las partes avanzadas.

SUPER DOUBLE DRAGON

Siendo callejeros, no nos sorprenda que Billy y Jimmy se den sus escapadas a las zonas rosas, como por ejemplo aquí... ¿cómo hicieron para ausentarse de esta foto?...



R= Están en la parte alta de la pantalla. Para llegar ahí haz lo siguiente: FOTO 1: Brinca hacia una pared, y en el aire oprime la dirección contraria y da una patada (patada de reversa), sin demora vuelve o oprimir la dirección en la que estabas dando el sato. FOTOS 2 y 3: Si lo haces bien, en lugar de rebotar en la pared darás un pequeño salto en vertical. FOTOS 4, 5, 6: Cuando des el saltito en vertical (en este ejemplo se supone que sigues manteniendo la dirección del control hacia la izquierda) oprime derecha + patada, para que el peleador vuelva a dar otro saltito. Repite la rutina y harás escaladas infinitas hasta perderte en la parte superior.

Esto se puede hacer donde haya paredes para rebotar, y no tiene utilidad (pero no deja de ser curioso).





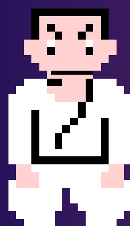


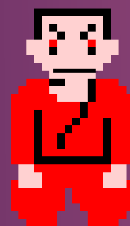






ARIGATO





Es otoño, y las hojas de los árboles comienzan a caer suavemente, como anunciando el hasta pronto de este **Especial No. 2 de MagazinNES**.

Gracias a quienes sugirieron, opinaron, hicieron observaciones, y aportaron ideas para su elaboración, así como a tí, lector constante, que has depositado parte de tu tiempo leyéndolo. El **Tercer Especial** (2009) tiene ya algunas páginas adelantadas, en espera de que el gran trabajo que demanda pueda satisfacer al más ávido de los lectores de esta Revista. En tanto eso ocurre, te invito a que des una nueva leída a este especial, al que hemos inundado de detalles varios para que lo pases bien una, y otra, y muchas otras veces más. No quiero dejar de recalcar el agradecimiento especial a **Loquo** y a **Ryumishima** por su entusiasmo y disposición para la construcción de este evento, así como a **Sonyball**, quien sin conocer el idioma ofreció sus mapas de **Kage**.

Recuerda que aparte de esta línea de especiales (publicados cada año) hay números normales con periodicidad trimestral, los cuales puedes descargar desde: **www.magazinnes.blogspot.com** . Cualquier "chayotazo", queja, recomendación u opinión, con gusto lo recibo al mail **tygrusonline@yahoo.com** , o puedes dejar un mensaje en el blog, para el cual tendré el mismo aprecio.

La carta de despedida la dejo en la sección de humor, con un incrédulo **Ninja Kun**, y su sofocado yo del futuro: **Maru.** Ah sí!, y una pulla salida de lo más hondo del corazón de **Donatello**, en **TMNT 2**, junto a otras puntadas.

Tygrus

Agradecimientos (A-Z)

Loquo

Ryumishima44

Sonyball



"MagazinNES"
Especial Num. 2, 2008
Publicación Anual

Humor MagazinNES Presenta...

Shell Shock

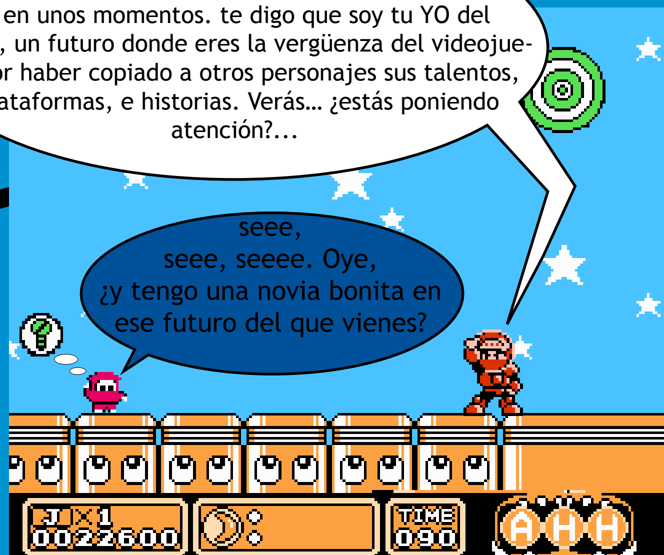




Ninja Kun y Ninja Jaja-Maru en:

"Retroceder nunca... a menos que sea en el tiempo"





Humor MagazinNES



¡Mira tú... TRAPITO CON OJOS!, será mejor que prestes atención de una buena vez, o todo estará perdido para ambos: ¡debes tener una aventura desde ya, donde haya 8 mundos!, cada uno de los cuales dominado por un tirano, quienes a su vez rindan cuentas a otro tirano mayor (con cara de pocos amigos, uno o varios cuernos estaría bien). Debes aprender a correr, más rápido que el viento. Volar como gaviota, grácil y sin tanta machaca al botón, debes conseguirte un nuevo guarda ropa, de trajes en específico, algunos que te permitan respirar bajo el agua… está bien si te rebajas a la escafandra, pero que sea en color verde; otros que te hagan tronco o piedra, y así otros más (si imitas a la naturaleza mejor). Guárdate de hacer estupideces, como tratar de verle las bragas a una tortuga que vuela, cuando lo que ella quiere es pisarte. Puedes usar bigotito, pero que esté recortado, o no muy crecido: los pelos son antihigiénico, y asustan a los niños: que todo sea lampiño preferentemente. A tus amigos llámalos algo así como “ludachic02”, “gemelogenio” o “lamegagata”, eso creará una cosa horripilante llamada “avatares y nicks”, pero venderá. Esa rana que tienes como compinche está bien, pero disecciónala y hazla robot: a los niños del futuro les gusta todo lo robotizado, y más aún los animales que hacen ruiditos por lo oxidado que están. Como las plataformas serán el secreto de la diversión, debes hacer que por el escenario haya bloques, no importa lo que indiquen, sea un isótopo radiactivo, un corazón, o un signo de interrogación: mientras más dañino y fosforescente sea el aviso mejor. Entre estos escenarios envía mensajes subliminales del cuidado a la ecología, y avisa sobre el calentamiento global que se avecina: un oso polar en bermudas, por ejemplo, o unas pasitas arrugadas tomando el sol (con gafas y toda la cosa, y una botella de 2lts de bloqueador solar que diga XUV). Debe haber secretos, muchos secretos, miles de ellos, no sé como le harás, pero si hay mujeres de por medio seguro se te dará a la perfección. Princesas, este es un punto importante: no te quiero de poligamo, con una basta, pero que sepa escribir cartas bonitas (nada de e-mail), y que guarde baje la crinolina de su vestido items inútiles, alguna melodiosa nota, un algodón de azúcar que te haga flotar (aun y cuando puedas volar como saeta), o una pala que funcione mejor que retro excavadora. Si te hace bromitas de mal gusto, mándala a dormir al sofá con todo y sus *tamagotchis*, junto a cualquier otra aberración de bolsillo que pueda tener. Pide que la música la compon-ga algún japonés, los occidentales aman su estilo, y si tiene elementos de parodia, que sea disimulada: en el futuro todo se parece a todo y queremos evitarnos las contiendas por plagio. Olvídate de los chakos, tonjas, shu-rikens y esas mamarrachadas, tendrás que aprender a usar un esfigmoma-nómetro de columna de mercurio, un celular táctil (habrá regalías extra, cuando los pre-escolares lloren por el suyo), y cuanta cosa de botoncitos y lucecitas se te ocurra, y a todos estos accesorios “ultra tecnológicos in, cool, y super alasiados” antecédeles la letra “i”. Y sobre todo, siempre de-bes esbozar una boba sonrisa atrapa niños (así te esté cargando el payaso): en el futuro representan más del 60% de los consumidores, y el porcentaje crece en países tercer mundistas (a menos que tengas una mejor idea sobre como evitar la explosión demográfica)…

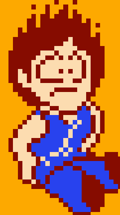
¡¡¿CAPTAS EL MENSAJE?!!...







Jackie Chan´s... "Puntadas"



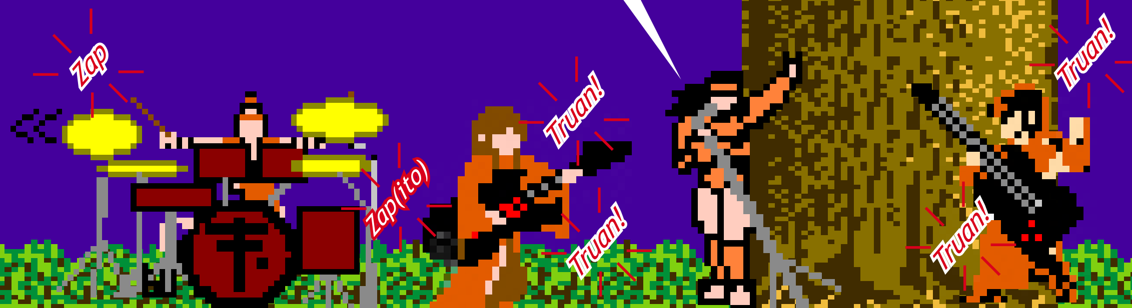




"Guitar Güeros en Concierto":

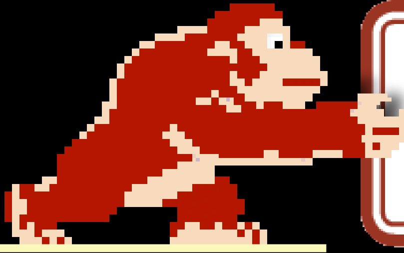
Lady Kaede (y sus Caramelitos de Cianuro)

En un bosque, de la China, la chinita se perdió,
como yo andaba perdido nos encontramos los dos...
y yo que si y ella que no
y yo que si y ella que no
y al cabo fuimos y al cabo fuimos
y al cabo fuimos de una opinión...



Es la oportunidad que esperabas...

Descarga los números que te hagan falta de:



MagazinNES

Año 1

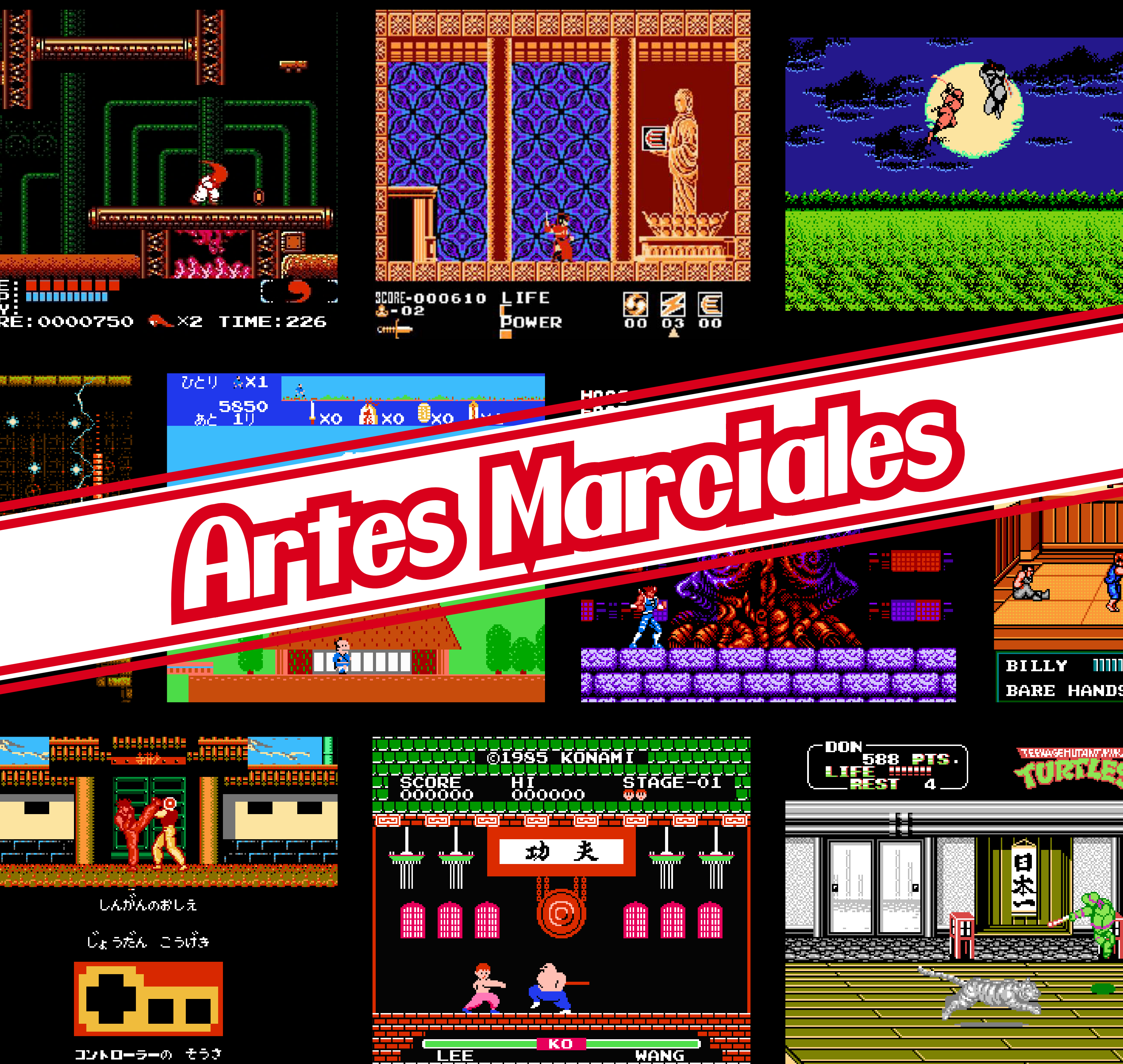


Año 2









¡Por fin!

¡El especial de **Artes Marciales** para tu **Nintendo** que habías deseado!.

Explora una década de proeza marcial contenida en un solo volumen: tácticas y estrategias para difíciles juegos, títulos de Oriente relatados en Occidente, catálogo de juegos Japoneses, trucos, análisis, glitches, aforismos inspiradores, y mucha, muchísima información nunca antes publicada para **NES** y **SNES**. Una experiencia que no debes perderte.

Se parte de este esta historia, se parte de... **MagazinNES**